

PEŁNE WERSJE GIER POLSKIE INSTRUKCJE! PEŁNE WERSJE GIER

3CD

•Worms •Gangsters: Organized Crime

TYLKO 18,50 zł

Numer 11/2001 (66) Listopad 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

CD-ACTION®



Blizzard robi nową grę

Targi ECTS

Red Faction

Max Payne - solucja i sekrety!

Nagrywarki DVD



ORYGINAŁY TAŃSZE
NIŻ PIRATY

**ORIGINAL
WAR PL
TYLKO
za 29,90 !**

Czytaj na następnej stronie

**20 recenzji
Atrakcyjny konkurs
Filmy w grach
Testy sprzętu**



11 09 2001



Nr 66 • Listopad 2001 • 18,50 zł. W tym 7% VAT

www.cdaction.com.pl

ORIGINAL WAR PL TYLKO za 29,90!

ŚMIERĆ SCHEMATOM!

Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mnóstwo ciekawych pomysłów. Dobry tytuł, wart sprawdzenia.

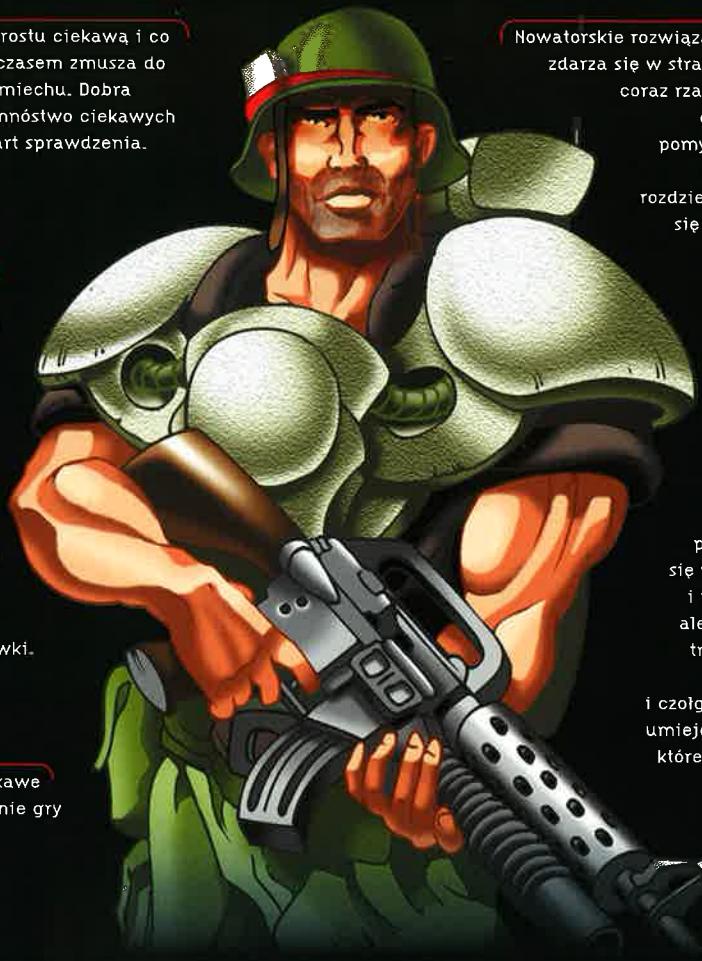
CD Action

Original War jest z pewnością jedna z najładniejszych strategii dostępnych obecnie na rynku. Świeże podejście do tematu oraz ogromna radość płynąca z zabawy w tak urozmaiconą produkcję powinny w pełni zadowolić fanów strategii czasu rzeczywistego oraz wszystkich tych, którzy szukają niebanalnej rozrywki.

Click!

Zalety Original War to ciekawe pomysły i zręczne połączenie gry strategicznej z fabularną.

Komputer SWIAT GRY



Nowatorskie rozwiązania i ciekawe tło fabularne zdarza się w strategiach czasu rzeczywistego coraz rzadziej. Większość tworzonych obecnie gier powieła dawne pomysły dodając zaledwie efekty świetlne i grafike w wyższej rozdzielcości. Na tym tle wyróżnia się produkcja Altar Interactive, która stanowi połączenie strategii czasu rzeczywistego z elementami RPG.

Świat Gier Komputerowych

Jednak dopiero podczas rozgrywki gracz dostrzeże prawdziwą oryginalność programu. Co prawda stawia się w nim bazy, zbiera surowce i produkuje (szkoli) żołnierzy, ale... już sami żołnierze nie są tradycyjnie głupimi marines.

Potrafią się skradać i czołgać, posiadają swoje własne umiejętności oraz doświadczenie, które oczywiście może wzrosnąć.

Virtualne Imperium Gier - <http://gry.wp.pl/>

ORIGINALWAR

NAPRAWDĘ ORYGINALNA GRA STRATEGICZNA



Extra Gra w Internecie
www.extragra.com
Najświeższe informacje o projekcie
Extra Gra. ZAJRZYJ!



Gra ORIGINAL WAR PL na 2 płytach CD

Magazyn z ciekawymi informacjami i wkładkami do płyt

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29,90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War - nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzypj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 16 października kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!



Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Patronat medialny
Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

Zamów grę ORIGINAL WAR z dostawą do domu:
tel.: (0-22) 519 69 19,
www.wirtualny.com

© 2000 Altar Interactive i Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Virgin jest zarejestrowanym znakiem towarowym Virgin Enterprises Ltd

W SPRZEDAŻY OD 16 PAŹDZIERNIKA
SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ

Game must go on

Jeszczecie miesiąc temu nikt by nie uwierzył, że taka tragedia może spotkać najpotężniejsze państwo na świecie. Tylu niewinnych ludzi, tyle szkód i nieszczęścia! Aż niezręcznie mi o tym pisać. Bo przecież takie czasopismo jak CD-Action ma służyć rozrywce i zabawie, czyli - w konsekwencji - ma dostarczać radości. A z czego tu się cieszyć, skoro cierpią tysiące?

Jest jeszcze jedna delikatna sprawa. Często zdarzało się, że rozmaite autorytety oskarżały gry komputerowe, a zwłaszcza przemoc w grach, o zgubny wpływ na młodzież. Ba, sugerowano nawet, że wzorce morderczych zachowań są przenoszone z gier do realnego życia i stąd się biorą napady na kolegów, strzelaniny w szkołach i cała masa tragicznych w skutkach zajść wśród młodocianych.

Nie chcemy polemizować z takim rozumieniem gier, ponieważ od zawsze twierdziliśmy, i uważamy tak nadal, że człowiek o zdrowych zmysłach, nawet jeśli jest jeszcze bardzo młody, potrafi odróżnić fikcję od życia i umie właściwie ocenić, co wolno robić w grze, a czego nie wolno nawet próbować naśladować w szkole czy na podwórku. Gdyby było inaczej, nigdy nie ośmielibyśmy się rozdawać z czasopismem takich gier jak Virtua Fighter, Chasm, Worms czy Gangsters. To oczywiste, że nie chcemy, aby dzieci uczyły się, jak zostać gangsterem. Chcemy, żeby każdy miał szansę pobawić się komputerem i nic więcej.

Zajrzyjmy do sklepów z zabawkami. Na półkach leżą w rzadkach pistolety na piłki, kulki, lotki i wodę. Obok piętrzą się strzelby, karabiny maszynowe albo luki, a za nimi stoją czołgi, myśliwce wojskowe i cały arsenał śmiertelnych (oczywiście tylko w realnym życiu) maszyn. I nic? Nie ma zakazów produkcji czy sprzedaży takich rzeczy? Taka już jest natura człowieka, że pasjonuje go broń. Nikt przecież nie myśli o kształceniu swojego trzyletniego synka w zabijaniu, kiedy kupuje mu błyskający sztucznym laserem blaster. A ile uciechy ma synek (i tata)!

My też wychodzimy z założenia, że życie gangsterów może pasjonować tak, jak pasjonuje książka gangsterska, którą odstawia się natychmiast po przeczytaniu i zapomina o krwawych scenach w niej opisanych. Gra, zwłaszcza strategiczna, a taką grą są właśnie Gangstersi, ma jeszcze taką przewagę nad zabawkami i książkami o strzelaniu, że uczy myślenia. Każdy, bez względu na wiek, może rozegrać jedną w swoim rodzaju partię czegoś, co w pewnym sensie można porównać do współczesnych szachów. Umiejscowienie akcji w środowisku gangsterów to tylko wystrój - kostiumy i gadżety, które uatrakcyjnają klikanie. Dlatego uznaliśmy, że można i warto zaproponować taką pełną wersję Czytelnikom CD-Action.

A co oprócz pełnych wersji gier mamy jeszcze do zaoferowania i co warto przeczytać w tym numerze? Proponujemy ciekawy artykuł o filmach w grach komputerowych. Doczekaliśmy się też w końcu recenzji takich hitów jak NHL2, Red Faction czy Schizm. Mamy nadzieję, że wszyscy zdają sobie sprawę z faktu, że gra Schizm powstała w Polsce. To przecież firma Avalon jest jej twórcą! Ponadto zachęcamy do lektury niezmiernie pochodzącego artykułu na temat nagrywarek DVD. Można się z niego dowiedzieć, czy nadchodzi koniec ery płyt CD.

Prawdziwym "gwoźdiem numeru" jest z pewnością relacja z targów ECTS w Londynie. Wielokrotnie zapowiadaliśmy zmierzch tej imprezy i wygląda na to, że tym razem słoneczne naprawdę zachodzi nad ECTS-em. Co za czas! Ten świat odmierzany rytmem imprez targowych, który znamy i do którego się przyzwyczailiśmy, chyba odchodzi na naszych oczach w niepamięć. Ale gry trzymają się dobrze i na pewno przetrwają wszystko. Game must go on!

A co nas czeka w najbliższej przyszłości? Numer grudniowy CDA, który powinien pojawić się w sprzedaży... gdzieś na początku listopada. Tym, którzy teraz pukają się w czoło, krzywią, jakby cytrynę zjedli i grejpfrutem zakąsili itp., zalecamy otworzenie CDA na stronie poświęconej prenumeracie i lekturę tego tekstu. Tam z pewnością znajdziecie wyjaśnienie, dlaczego aż tak bardzo się śpieszymy. Po prostu dla nas rok ma 13 miesięcy... A ponieważ grudzień (nawet jeśli nadchodzi na początek listopada) kojarzy się z prezentami - to w numerze 12/2001 będziecie mieli drobnutki prezent. Nie oczekujcie, że będzie to najnowszy model GeForce doczepiony do CD-ka. Nic z tych rzeczy. (Chcielibyśmy, ale...) Tym niemniej powinniście się ucieścić...

No to do listopada, czyli do grudnia!

PS Czy zwróciłeś uwagę na reklamę gry World War 3 w poprzednim CDA? Wiecie, co jest treścią WW3? Atak islamskich terrorystów na USA i zmasowany amerykański odwet... A pamiętacie slogan reklamowy tej gry - o fikcji, która staje się rzeczywistością? Oby tylko rzeczywistość nie stała się fikcją! Swoją drogą, tylko czekamy, aż ktoś udowodni czarno na białym że to, co zdarzyło się w USA, to efekt zgubnego wpływu gier komputerowych (oraz przy okazji muzyki heavy metal) na psychikę terroristów.

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Errata

W nr 10/01 chyblik drukarski zamienił nam tytuł tekstu o poważnej aplikacji (Power Adress Manager) na... program dla dresiarzy (?) (Power DRESS Manager). Przepraszamy za to (niezamierzenie komiczną) pomyłkę.

Znakuła też sygnatura autora tekstu "Stereotypy postaci w grach". A popełnił ów tekst niejaki NightMare. Zainteresowanego przepraszamy za tego buracza.



e-mail: cdaction@futurenetwork.com.pl
www.cdaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 66
Listopad 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespoł Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk,
Łukasz Nowak, Aleksander Oliszewski, Marcin Serkies,
Andrzej Sitek, Jack Smoliński

Stali Współpracownicy Lukasz Bonczał, Paweł Omelko,
Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski,
Sławek Błyskal, Hubert Borża, Paweł Musialowski, Mariusz
Turowski, Jan Jankowski, Małek Kuc, Robert Huhacz,
Wojciech Tarczyński, Jakub Kominiarczuk, Norbert Petrich

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyk, Beata Haratyń,
Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Opracowanie i recenzje Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./faks (0 71) 3412083
e-mail: poformal@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta

tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
www. 101, 102, 116

Reklama Jacek Budziński

tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak

tel./faks (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuc

tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.
JEST CZĘŚCIĄ
THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Łódzkiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspakajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których liga paja. Naszym celem jest zaspakajanie tej pęgi poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, właściwe informacje, rozłożone spójnie zasiedzającą czasu i pieniędzy oraz dającą przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomaga stworzyć jedną z najwybitniejszych rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydając jąż ok. 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach.

Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Chief Operating Officer Colin Morrison
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.pl
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopismie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, skopiowane, reprodukowane, iluminowane ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zatrzymuje sobie prawo do redagowania i skracania tekstu. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

future
network poland
Media with passion
NARODOWY KONTROLEROWY
INSTYTUT KONTROLY SYSTEMÓW PRAWY

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD	6
--------------------------	---

W produkcji

Chrome	34
Clay Agent	36
Industry Giant 2	30
Jazz & Faust	38
Polanie 2	32
World of Warcraft	22

Za pięć dwunasta

Rally Trophy	40
Wiggles	42

Recenzje

Alien Nations 2	68
Arcanum	90
Catan PL	83
eRacer	72
From Dusk Till Dawn	74
Hatefull Chris	82
Incredible Machines	93
Legend of the Prophet II	81
Legends of Might & Magic	52
NHL 2002	58
Paris Dakar Rally	77
Primal Prey	80
Red Faction	84
Schizm PL	54
Steel Panthers World at War	62
Tajemniczy świat Might & Magic	78
Tobruk'41	56
Toon Car PL	65
Traffic Giant Gold	66
Watchmaker	94

INDEKS GIER

Alien Nations 2	68
Arcanum	90
Catan PL	83
Chrome	34
Clay Agent	36
eRacer	72
From Dusk Till Dawn	74
Hatefull Chris	82
Incredible Machines	93
Industry Giant 2	30
Jazz & Faust	38
Legend of the Prophet II	81
Legends of Might & Magic	52
Max Payne solucja	95
Max Payne sekrety	97

Nie tylko gry

Action Net	106
DOS #12	109
Kalejdoskop WWW	106

Multimedia

Beksinski. Komputerowy fotomontaż 1997-2000	112
English Translator 2	114
Licealista. Matematyka	118
Tell me more. Angielski dla dzieci	117

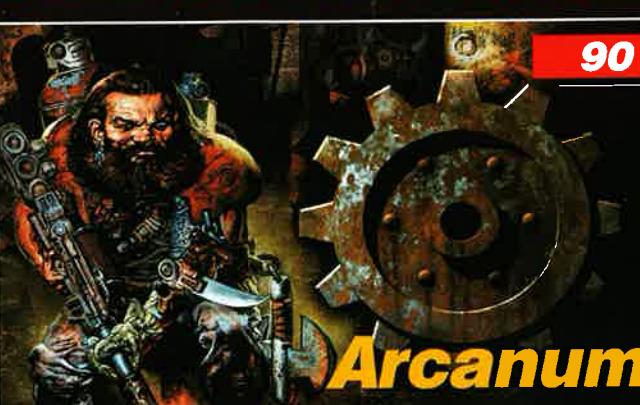
Reklama

ARD-SOFT
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy : Użytkowe
Księgowe
Magazynowe
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 · 863 22 59 · 863 52 79
E-mail: ardssoft@ardssoft.com.pl http://www.ardssoft.com.pl
02-457 Warszawa - ul. Topińska 117/123

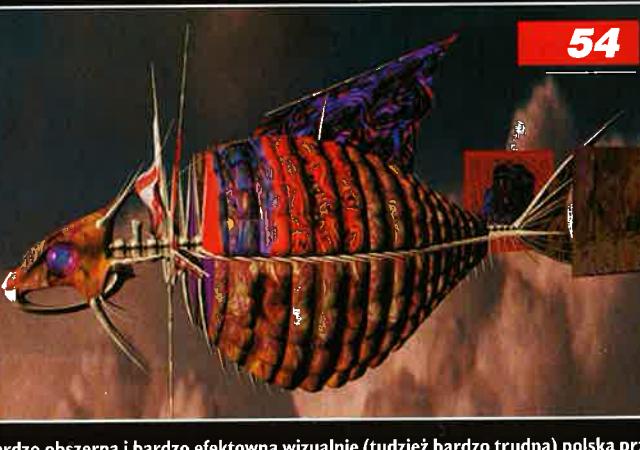
SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

CD Projekt - str. 2, 3, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 115, Wirtualny Świat - str. 16, 17, Play it - 37, 39, EXE - 31, Topware - 41, Lemon Interactive - 43, 45, Techland - 49, Tomsoft - 51, Avalon - 61, ISA - 67, Manta (gra) - 71, Manta (sprzet) - 131, Timsoft - 89, Edgard (1/3) - 109, BB Tech - 105, Game One - 123, Valkiria (1/3) - 113, Partex (1/2) - 125, AB - 127, Multimedia Vision (1/2) - 133, 135, 137, Nokia Games - 148

Taka postmodernistyczna gra RPG, gdzie magia i technologia w jednym stali domu. Gra budzi emocje; albo będziesz bardzo zachwycony, albo... mniej :).



90



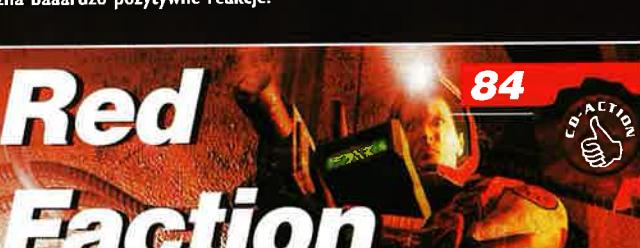
54

Bardzo obszerna i bardzo efektowna vizualnie (tudzież bardzo trudna) polska przygodówka.



72

Samochodówka, która ożywiła mocno już zblazowanych redakcyjnych fanów czterech kółek. I choć trzeba przywyknąć do jej systemu sterowania, to ogólnie wzbudziła bardzo pozytywne reakcje.



84

Dobra wiść dla fanów FPP. Red Faction zapowiadał się na naprawdę dobrą grę

- okazało się, że jest jeszcze lepszy niż sądziliśmy!

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora do działania.

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

Gangsters: Organized Crime

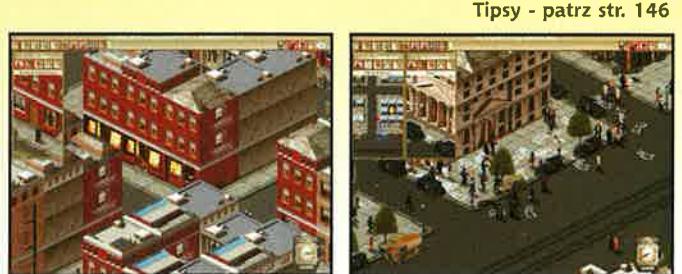
(Eidos Interactive)

Rodzaj: RTS/sim/ekonomiczna
Premiera: 12 '98
Recenzja w CDA: 2/99

Ocena: 8
Wymagania minimalne: P133, 16 MB RAM, Win 9x, DirectX, 140 MB na HDD
Wymagania sugerowane: P166, 32 MB RAM

I znów mamy okazję wcielić się w skóry "bad guys". O ile jednak w GTA byliśmy pospolitym rzezimieskiem, tutaj wcielamy się w gangstera. Sami zobaczycie, że nie jest tak prosto zarządzać "syndykatem zbrodni", że kierowanie mafią przypomina (przynajmniej w niektórych aspektach) prowadzenie ogromnego przedsiębiorstwa. O ile czujesz się na siłach, by wziąć na barki ten ciężar - zapraszamy do zabawy.

PEŁNA WERSJA



Tipsy - patrz str. 146

Icewind Dale: Heart of Winter - Trials of the Luremaster PL

(Black Isle)

Wymagania: pełna wersja ID: HoW

PEŁNA WERSJA
PL

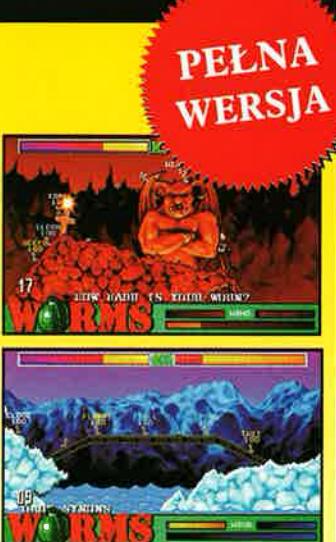
Minidodatek, wymaga zainstalowanej polskiej wersji gry Icewind Dale oraz rozszerzenia Serce Zimy. Instalacja zajmuje ok. 120 MB. Dodatek zawiera nowe potwory, przedmioty, zagadki i pułapki. Po instalacji i uruchomieniu gry udaje się do Gwiżdżającej Szubienicy w Samotnej Knie, przyjacielu... Twa podróż tam właśnie się rozpoczyna.

A konkretnie: 2 nowe tereny do zwiedzenia (z sublevelami), 40 nowych magicznych przedmiotów, 1 zupełnie nowy potwór oraz 4 "pożyczone" z cyklu Baldur's Gate.

Worms (Team 17)

Rodzaj: rzeczywistościowa
Premiera:
Wymagania minimalne: dowolny PC
Wymagania sugerowane: dowolny PC nie mający więcej niż 5 lat :)

Kolejny raz mamy dla was grę ABSOLUTNIE kultową. Ktoś z graczy nie grał albo choć nie słyszał o Robalach? Takowych chyba nie ma. A jeśli są - zaraz zobaczą, ile stracił! A ponieważ część pierwsza jest już praktycznie nie do zdobycia, postanowiliśmy właśnie za jej pomocą przypomnieć wam ów cykl. Ta gra, choć wizualnie mocno się zeszła, nie straciła NIC z grywalności. Bawi się tak samo jak w roku 1996. Zaraz się o tym przekonacie...



PEŁNA WERSJA



PS Gierka jest ewidentnie pod DOS i tylko pod DOS. My wszelako postaramy się, by ładowała się także z poziomu Windows, choć (niestety) w tym przypadku płaćcie za to... brakiem dźwięku.

Mögocie jednak spróbować samodzielnie przywrócić dźwięk w tej grze (jeśli chcecie i potraficie). Jak to uczynić - opisaliśmy w instrukcji. I do jej lektury GORĄCO zachęcamy!

Tipsy - patrz strona 146

Max Payne (GoD Games)

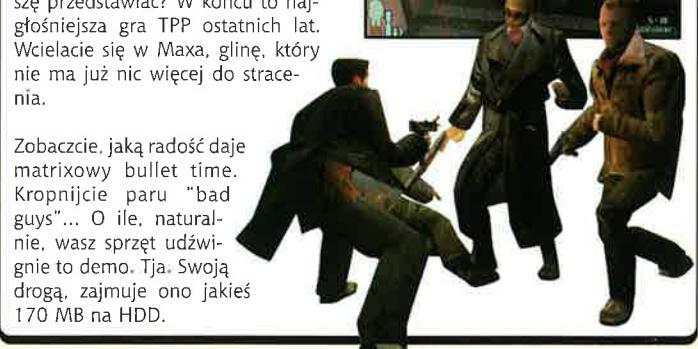
Wymagania: PII 450, 96 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win9x/Me/2000

Noooo, chyba tego dema nie muszę przedstawiać? W końcu to najgłosejša gra TPP ostatnich lat. Wcielacie się w Maxa, głinę, który nie ma już nic więcej do stracenia.

Zobaczcie, jaką radość daje matrixowy bullet time. Kropnijcie paru "bad guys"... O ile, naturalnie, wasz sprzęt udźwignie to demo. Tja. Swoją drogą, zajmuje ono jakieś 170 MB na HDD.



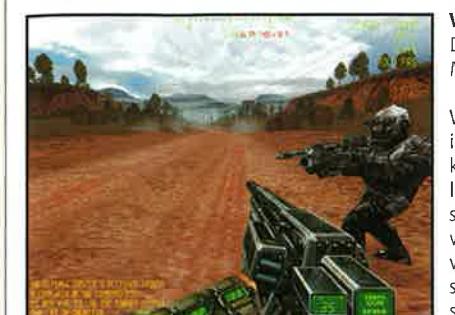
3D



CDA grę ci da!

Codename Outbreak (GSC Game World)

3D



Wymagania: P2-266, 128 MB RAM, DirectX 8.0, Win 9x/ME, akcelerator 8 MB

Wyobraźcie sobie Operation Flashpoint - ale z akcją osadzoną w 2012. z komandosami wyposażonymi w wielofunkcyjną broń (od karabiny maszynowego poprzez snajperkę aż po wyrzutnię rakiet). Tu również możecie wydawać rozkazy innym komandosom - i na pewno nie wystarczy tylko strzelać w co popadnie, jako że mamy tu do czynienia zarówno z bardzo realistyczną symulacją żołnierzy, jak i ambitną strzelanką. W skrócie: "tactical 3D-shooter FPP/TPP". Demo zajmuje ponad 170 MB na HDD. Oferuje dwie misje solowe i tryb multiplayer.

Klawiszologia

W/X/A/D	- sterowanie
Z	- kucnij
Spacja	- skok
1-7	- broń
Ctrl	- ognia
Enter	- otwórz/uruchom
M	- powiększenie
R	- przefajduj
=	- następny waypoint na mapie
/	- miniview mode
[I]	- skala mapy
Bakspace	- duża mapa
P	- pauza
F4	- przełączanie pomiędzy żołnierzami
F5	- wydajesz rozkaz: COVER ME
F6	- wydajesz rozkaz: ATTACK
F7	- wydajesz rozkaz: STAND GROUND
F8	- wydajesz rozkaz: HOLD FIRE/FIRE AT WILL



Aliens vs. Predator 2 (Monolith)

3D



Wymagania: PIII 450, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win9x/Me/2000/XP

Tjaaa, Alien i spółka powracają! Na razie jako demo, w którym prowadzimy komandosa na jeden levelu. Demo zajmuje 93 MB. Warto zwrócić uwagę, że nasz kapral jest nie tylko dodatkiem do broni, ale także... hakerem!

UWAGA: Ponieważ demo robione jest z myślą o angielskim obłożeniu klawiatury, u nas mogą być problemy. Proponuję więc dwa wyjścia: a) zmiana obłożenia klawiatury; b) redefiniowanie klawiszy sterujących (inaczej niektóre mogą nie działać!).

Klawiszologia (skrócona)

w/s	- lewo/prawo
Kursory	- sterowanie
Lewy Shift	- bieg (+ odpowiedni klawisz sterujący, rzecz jasna)
Spacja	- skok, wspinanie się
Myszka	- dwa tryby ognia
E	- aktywacja przedmiotów
Tab	- założenia misji
Lewy Ctrl	- kucnij
/	- powstańcy/przykucnij
Q	- następna broń
Z	- poprzednia broń
X	- włacz latarkę
R	- przeładuj broń
F	- rzuć flarę
H	- hakomat :)
1-4	- broń



Deer Avenger 4 (Simon And Schuster)

3D



Wymagania: PII 333 MHz, 64 MB, akcelerator

Przesmieszna gra (o ile akceptujesz bardzo rubasny humor, w którym sporą rolę odgrywają potęże pierdnięcia i mało wykwięte komentarze głównego bohatera [whats - biip - happen, it's - biip, biip - hurt!]. Parodia Rambo i symulatorów polowania. Jelenie Bambo poluje na ludzi (ale oni na niego też), posługując się całym arsenalem myśliwskich środków (broń, wabiki, kamuflaż, pierdnięcia). Nie jest prosto znaleźć myśliwego (zwykle to seksowne panienki). Gra w konwencji TPP (a czasem FPP). I tylko 12 MB na HDD. Nie jest to strawnie dla każdego, ale ja ubawiłem się - biip - nieźle. W dokumentacji znajdzicie sporo użytecznych wskazówek...

Kursory	- sterowanie
Shift + kursory	- wolniejsze poruszanie się
Prawy Ctrl	- wyjmij/schowaj broń
Z	- przeładuj broń
Lewy Shift	- widok FPP!
R	- ognia!
LMB	- kamera
RMB	- użyj lornetki (o ile masz)



Kill 'Em All (Staffan Modig)

3D

Wymagania: P-233, 32 MB, DirectX, Win9x/00/ME

Strzelanka... troszkę w złym smaku (szczególnie tytułowy obrazek). Strzelamy z kilku rodzajów broni do lądujących na spadochronach pluszowych króliczków. Nie polecam dla totalnych małolatów. Ogólnie ubawiają się za to ludzie o czarnym poczuciu humoru i ukurzeni na świat. 3 MB na HDD. Obsługa za pomocą myszy.

Fishing Simulator 2 (J.C. Spoon)



Wymagania: P266, 16 MB RAM, Win 9x, DirectX

Ot, po prostu łowienie rybek. Kto lubi - będzie się nieźle bawił. 8 MB na HDD.

Icewind Dale: Heart of Winter - Trials of the Luremaster PL

(Black Isle)

Wymagania: pełna wersja ID: HoW

PEŁNA WERSJA
PL

Minidodatek, wymaga zainstalowanej polskiej wersji gry Icewind Dale oraz rozszerzenia Serce Zimy. Instalacja zajmuje ok. 120 MB. Dodatek zawiera nowe potwory, przedmioty, zagadki i pułapki. Po instalacji i uruchomieniu gry udaje się do Gwiżdżającej Szubienicy w Samotnej Knie, przyjacielu... Twa podróż tam właśnie się rozpoczyna.

A konkretnie: 2 nowe tereny do zwiedzenia (z sublevelami), 40 nowych magicznych przedmiotów, 1 zupełnie nowy potwór oraz 4 "pożyczone" z cyklu Baldur's Gate.

Colobot
(Epsitec SA)

Wymagania minimalne: PII300 MHz, 64 MB, akcelerator 16 MB



Niesamowita gra. Łączy strategię, sim i., naukę programowania w języku (naturalnie mocno uproszczonym!) podobnym do C++. Do tego w 3D! A ściślej: kosmonauta musi przeżyć na obcej planecie (sporo nieprzyjemnych stworów). W tym celu musi uruchomić i ZAPROGRAMOWAĆ rozmaite automaty. Przy czym NAPRAWDĘ piszemy programy sterujące tymi maszynami, komplujemy je i uruchamiamy... a od naszych zdolności zależy, jak skuteczne będą automaty. Dodać zaś należy, że grafika 3D jest bardzo przyjemna... Demo oferuje 5 misji treningowych i jedną misję boową. Obojętna zabawa dla tych, którzy chcą się przekonać, czy mają zadatki na programistę! 36 MB na HDD.

Klawiszologia (skrócona)

Kursory	- sterowanie astronautą
Shift i Ctrl	- sterowanie napędem rakietowym astronauty i botów
Enter	- wybrany bot zaczyna wykonywać swoje podstawowe działanie
Spacja	- ujęcia kamery (Num pad) - pauza + ostatnie komunikaty
Tab	- wybierasz następny obiekt
Home	- wybierasz astronautę
F1	- rozmaite przydatne informacje
F2	- podpowiedzi do programowania
F3	- gdy edytujesz program, dostajesz informację o znaczeniu danej funkcji
F4-F6	- szybkość gry
Esc	- menu

ToonCar PL
(Life Line)

Wymagania: P166, 32 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00, DirectX

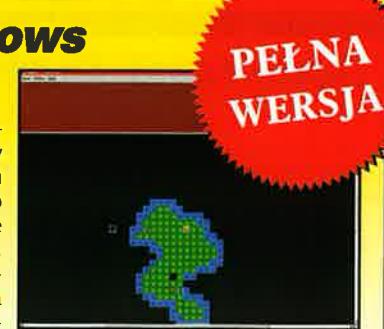
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Zabawna rzeczyściówka w 3D. Wyścigi + dodatkowe atrakcje. Prywatnie radzę ustawić fizykę jazdy na... minimalny poziom, dzieżą się wtedy (podczas jazdy) bardzo zabawne rzeczy. Styl grafiki w klimatach Toy Story (czyli troszkę cukierkowy), przywołuje polskie speeche, 2 postacie, 1 tor, 1 pojazd, 1 tryb jazdy, całość na 81 MB. Mi się podobało.

Empire for Windows

Wymagania: zasadniczo dowolny PC

PEŁNA WERSJA GRY. Aaaa... to jedna z NAJ-KLASYCZNIEJSZYCH gier strategicznych w historii nie tylko PC, ale i w ogóle wszystkich możliwych komputerów (sam grąłem w to na C-64). Tzn. jest to remake tej klasyki, ale z równie ohydną grafiką jak pierwówzór :). Al komputera zaś dorównuje grafice... I wiecie co - to wszystko się NIE LICZY! Bo gra ma GENIALNĄ grywalność i nic na to nie poradzę (i nie zamierzam!). Ja wprowadzę wóle nieco inną, bardziej rozbudowaną wersję Empire (DeLuxe), ale każdemu, kto lubi turowe strategie, gorąco te gierkę polecam. Tym bardziej że to pełna wersja, a nie demo. I do tego zajmuje śmieszna ilość miejsca na HDD.



PEŁNA WERSJA

Pearl Harbor: Strike at Dawn

(Koch Media)



Wymagania: P2-266, 64 MB, akcelerator 16 MB, Win 9x, DirectX

Taka strzelawka (moim zdaniem, całkiem niezła) zaprawiona odrobiną symulacji. Japończycy atakują Pearl Harbor, my atakujemy ich. 18 MB na HDD. Dwie misje do przejścia. Szybkie, dynamiczne i wcale nie takie znów proste.

Downtown

Wymagania: P400, 64 MB, DirectX, Win 9x, wskazany akcelerator

Hmm... troszkę ciężko to zdefiniować. Budujemy od podstaw siedziby dla swoich ludzi itd. Hm... Settlers + Sims + SimCity? No, tak mniej więcej... Niestety twórcy nie dodali żadnej dokumentacji itp. Więc mogę powiedzieć tylko, że jest dość trudne, wygląda średnio i zajmuje ok. 25 MB na HDD.

**PROGRAMY**Windows Media Player 7
DirectX 8.0 dla Win9x/Me
DirectX 8.0 dla WinNT/2000
SciTech Display Doctor 6.53
Protector Plus 200 7.1**BONUS**

Bonus 1
Bonus 2
Taverna RPG
Action Mag
Cheat Machine PL
Emu Kouncik
Esenja
RTS Area
Speed Zone
Adventure Zone
Strefa WWW
Sport Center
Pomocna Dłot
FPP Zone
FAQ
ECTS - fotoreportaż

INDEKS DEM

Aliens vs. Predator 2
Codename: Outbreak
Colobot
Deer Avenger 4
Downtown
Empire for Windows
Fishing Sim
Kill 'Em All
Kings Quest Remake
Max Payne
Pearl Harbor: Strike At Dawn
Sheep, Dog 'N' Wolf
Smart CyberFly
Toon Car PL
Trials Of The Luremaster PL
Ultimate Steroids

Ultimate Steroids
(Dreamscape)

Wymagania: PII 300, 32 MB RAM, Win98/ME, akcelerator

PEŁNA WERSJA GRY - wbrew pozorom nie jest ona adresowana do pakerów i dresów :). To klon popularnych Asteroids, tyle że w 3D i z ok. 10 rodzajami broni. Do tego 22 levele. Jak ktoś lubi takie gry (a są tacy, którzy NIE lubią?!), to powinien się tym zainteresować. Tym bardziej że gra można w 1-2 osoby, a sama gra zajmuje 6 MB na HDD i ma sporo fajnych muzykeli w tle.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie (uwaga, strzałka w góre włącza silnik!)
Ctrl	- ogólna!
F1	- nowa muzycka
Esc	- cisza ma być! :)
F5-F8	- cheaty

PEŁNA WERSJA

GANGSTERS
- ORGANIZED CRIME

Ten tekst zawiera najświeższe informacje dotyczące gry Gangsters oraz informacje, która pozwoli uporać się z głównymi problemami i pytaniami, jakie możesz mieć w związku z grą lub jej instalacją na komputerze.

Zawartość

- I. MINIMALNE WYMAGANIA
- II. OGÓLNE PORADY TECHNICZNE
- III. OGÓLNE WIADOMOŚCI O GRZE
- IV. CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GRY
- V. POPRAWKI DO INSTRUKCJI

gramu system wróci do właściwych mu ustawień.

- Jeżeli na ekranie zobaczysz komunikat: "Error... Sorry. Unable to start game as I can't access the direct draw driver. Please try 256 colour mode in 640 x 480, 800 x 600 or 1024 x 768", to z pewnością musisz przypadekowo uruchomić podczas gry w Gangsters inną ikonę na desktopie. Po prostu uruchom Gangsters ponownie, a wszystko powinno wrócić do normy.

III. OGÓLNE WIADOMOŚCI O GRZE

GRA W TRYBIE MULTIPLAYER

- Grę Gangsters można uruchamiać w trybie mpayer. Aby dokładnie dowiedzieć się, jak to zrobić, zajrzyj do pliku MplayerReadme pod plakietkę Gangsters.

- Wykorzystanie SCENARIUSZA (SCENARIO) podczas gry w trybie MULTIPLAYER może przypaść w udziale jedynie GOSPODARZOWI (HOST). Aby to uczynić, zrób, co następuje:

Kliknij GAME OPTIONS. Zostaniesz przeniesiony cię do ekranu GAME OPTIONS SCREEN.

II. OGÓLNE PORADY TECHNICZNE

Zostaniesz przeniesiony cię do ogólnego w trybie Multiplayer scenariuszy.

Kliknij nazwę scenariusza, a potem LOAD SCENARIO.

Wróć się na ekran MULTIPLAYER.

Kliknij OK, potwierdzając wybór.

Wróć się na ekran CITY PLAN.

Kliknij CREATE GAME.

Szczegóły scenariusza wybranego przez GOSPODARZA zostaną przesłane do reszty graczy.

Wszyscy gracze powinni kliknąć JOIN GAME.

A potem START GAME, by rozpoczęć rozgrywkę.

Uwaga!

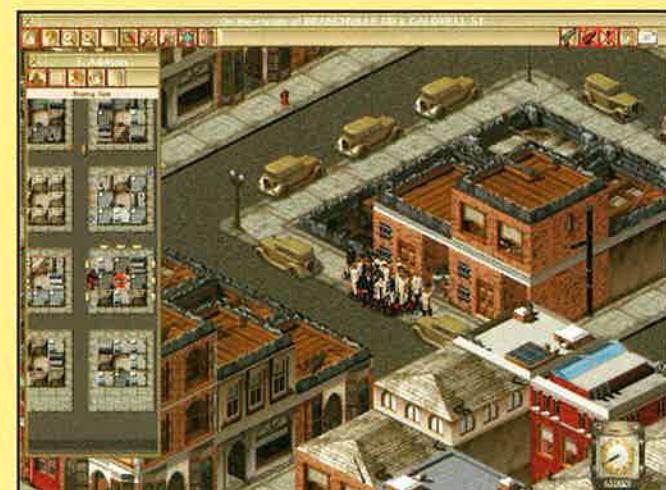
Angielska instrukcja do Gangsters to ponad 100 stron... Dlatego tutaj zamieszczamy tylko jej wersję mini. Pełny tekst instrukcji (po polsku) powinno się znaleźć za miesiąc dołączonym do Action Plus.

Ściścia ten ekran, kliknij uniesiony w górnym kciuk.

- Grając w GANGSTERS, nie wyjmuj dysku CD z napędu!

- Na ekranie TUTORIAL zawarty będzie przegląd TUTORIALI. Sugerujemy, żeby przed wejściem w poszczególne scenariusze ćwiczeniowe zapoznać się z przeglądem.

- Podczas gry w trybie MULTIPLAYER masz dostęp do opcji przyspieszania czasu (Accelerated Time). Pojawienie się wiadomości przeznaczonej dla któregoś z graczy zwolni zegar do normalnej prędkości. Czas można przyspieszyć, korzystając z klawiszy [<] i [>].



IV. CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GRY

Niektóre właściwości gry są albo nowe, albo ważne wzmiarki. Oto one:

- Po uruchomieniu gry (za pierwszym razem) pierwszym ekranem, widoczny w notatniku Szefa Gangu (GANG ORGANIZER), będzie tygodnik (NEWSPAPER). Ponadto zobaczysz okienko ukazujące status dyplomatyczny (Diplomatic Status) między tobą a szefami trzech pozostałych rywalizujących z twoimi gangów. Aby oczy-

- Kliknięcie klawisza [SPACJI] na ekranie GANG ORGANIZER zmienia widok z CITY PLAN na ROOFTOP VIEW, i odwrotnie.

- Jeżeli jeden z dwóch poruczników straci kilku oprychów i nie może już przywrócić postulu (REPEAT ORDER), ponieszesz poważne straty.

- Prawnik (LAWYER) i księgowy (ACCOUNTANT) NIE pokazują rezultatów, jakie przyniosły ich poprzednie zalecenia w meldunku z ostatniego tygodnia ("Last Week's Orders"). Rezultaty, jakie przyniosły wykorzystanie rad doświadczonych, możesz uzyskać bezpośrednio od nich samych. Prawnik trzyma też wszystkie wyniki własnych porad w swoim raporcie.

- Księgowy pomoże ci ukryć większe ilości gotówki z nielegalnych źródeł dochodów (ILLEGAL INCOME).

- Możesz oczywiście spróbować robić to na własną rękę, ale doświadczenia księgowy podwoi twoje zyski.

- Oprychowie, którzy najlepiej nadają się do prowadzenia przedsięwzięć, mają wysokie oceny w prowadzeniu interesów (BUSINESS) i w zdolnościach organizacyjnych (ORGANIZATION).

- KOSZT rozkręcenia (SETTING UP) interesu rozkłada się na kilka tygodni potrzebnych do jego uruchomienia.

- Kolorowa skala pokazana wraz z mapą zmienia się od bieli do ciemnej zieleni. Bieł to wartość najwyższa, ciemna zieleń najniższa, zaś kolory pośrednie to oczywiście wartości pośrednie.

- Gwiazdki pokazane przy oprychu w okienku Przedsięwzięć ukazują jego przeciętne zdolności w prowadzeniu interesów (BUSINESS), jak i jego zdolności organizacyjne (ORGANIZATION).

- W oknie budynku (BUILDING WINDOW) tekst wskazuje stopień bezpieczeństwa danego miejsca.

- Nielegalne przedsięwzięcia pokazane są na mapie KOLOROWĄ GWIAZDKĄ. Przedsięwzięcia, którymi nie kieruje dany oprych, przedstawiono w postaci znaku zapytania na ROOFTOP VIEW ONLY.

- Bimbownie (MOONSHINE STILLS) nie przynoszą bezpośredniej korzyści, ale produkują księzcówkę dla lokali z nielegalnym wyszynkiem (SPEAKEASIES). Bez bimbru lokale zaczynają przynosić straty ("Do not make any profit. They produce LIQUOR for the SPEAKEASIES").

- W falserniach (COUNTERFEIT PRESSES) produkuje się fałszywe pieniądze (Counterfeit Money). Same w sobie nie przynoszą dochodu, ale rozprowadzają pieniądze przez sieć dwóch przedsiębiorstw - wyprany szmal przekazujesz ogółowi. Dochód z przedsiębiorstwa wzrasta o 50%.

- Pranie FAŁSYWYCH PIENIĘDZY sprawia, że twoje przedsiębiorstwa stają się bardziej dochodowe, a to podwyższa ich wartość.

- Skradzione towary (STOLEN GOODS) można zdobyć w napadach rabunkowych (RAIDS), które są dokonywane z pomocą ciężarówek (TRUCKS). Możesz pozbywać się tych dóbr tylko w przedsiębiorstwach określonego typu, takich jak miejsca handlu używanym towarem (PAWBROKER), domach aukcyjnych (AUCTION HOUSES) lub poprzez handlarzy antykami (ANTIQUE DEALERS). Sprzedaż kradzionych towarów podnosi ich dochodowość o 50%.

- Domyślne ustawienia nazw zespołów w nieanglojęzycznych wersjach gry zmieniono na imiona poruczników.

- W magazynie (Warehouse) można przechowywać do 300 barylek bimbru (LIQUOR) lub kradzionego towaru (STOLEN GOODS) plus do 30 paczek fałszywych pieniędzy.

- Eksport (EXPORT) przynosi straty - niewielkie, ale zawsze.

- Jeżeli oprych eksportujący dobrą zostanie zabity, kierowca dostawi to-

war na miejsce przeznaczenia (port albo bocznicę kolejową), ale potem zniknie z pieniędzmi.

- Podczas wybiorów (ELECTION) graczy otrzyma głosy (VOTES) obliczane na podstawie stopnia wrogości (HOSTILITY) w rejonie przezeń kontrolowanym. Głosy w rejonach zielonych (najniższy stopień niechęci) to poparcie 100%, głosy w rejonach białych to 0%.

- W tygodniu roboczym kliknięcie ludzi w STREET VIEW ukaże przy nazwisku jegomością broń, jaką przy sobie nosi.

V. POPRAWKI DO INSTRUKCJI

- Kiedy po raz pierwszy wejdiesz do oddającego możliwości gry TUTORIALA, na tygodniku pokaże się okno dyplomacji. Na początku Tutoriala, Scenariusza czy normalnej gry pojawi się status dyplomatyczny pomiędzy tobą a pozostałymi Szefami Gangów.

- W Tutorialu 2 nie ma możliwości kliknięcia biura (Office) w trybie STREET VIEW. Kliknij [spację], by przejść do ROOFTOPVIEW, potem dwakroć ikonę biura. Kiedy zechcesz przejść do STREET VIEW, ponownie kliknij [spację].

- W Tutorialu 3 instrukcja odsyła do Tutoriala 1, by zobaczyć, jak się rozmieszcza broń. W Tutorialu 1 nie masz do czynienia z bronią, zatem zajrzyj do sekcji WEAPONS w zasobach (RESOURCES) i zobacz, jak to zrobić.

- W Tutorialu 4 upłynie wiele czasu pomiędzy wysadzeniem w powietrzu piekarni przez Sarę Flood a dotarciem do mostu przez Fidela Costę i Dioną Murphy'ego. W tym czasie możesz się rozejrzeć po mieście albo włączyć przypieszenie czasu.

- W Tutorialu 4, kiedy Dion Murphy idzie ku skryżowaniu głównych ulic, w każdej chwili może się natknąć na nieprzyjacielskich oprychów. Jeżeli do tego dojdzie, możesz mu wydać rozkaz, by zabijał wszystkich jak leci.

- Scenariusze w SINGLE PLAYERZE rozgrywają jak normalne gry. Gracz wygrywa, eliminując rywali, po czym zostaje burmistrzem lub przechodzi do działalności wyłącznie legalnej. Celem każdego scenariusza w trybie multiplayer jest wyłącznie eliminacja rywali.

- Domyślne ustawienia nazw zespołów w nieanglojęzycznych wersjach gry zmieniono na imiona poruczników.

- W magazynie (Warehouse) można przechowywać do 300 barylek bimbru (LIQUOR) lub kradzionego towaru (STOLEN GOODS) plus do 30 paczek fałszywych pieniędzy.

- Guzik CD TRACKS aktualnie oznakowany jako CD PLAYER.

KLAWISZOGIA

Notatnik Szefa Gangu (GANG ORGANIZER)

FUNKCJA	KLAWISZ
Pomoc	?
Sekcja poruczników	[F1]
Sekcja księgowości	[F2]
Sekcja prawników	[F3]
Sekcja dyplomacji	[F4]
Tygodnik	[F5]
Wykresy	[F6]
Mapki miasta	[F7]
Opcje gry	[F8]
Zmień City Plan/Rooftop view	[Space]
Porucznik 1	1
Porucznik 2	2
Porucznik 3	3
Porucznik 4	4
Porucznik 5	5
Porucznik 6	6
Porucznik 7	7
Porucznik 8	8
Otwórz tablicę ogłoszeń	[C]
Sekcja oprychów	[H]
Sekcja pojazdów	[V]
Sekcja broni	[W]
Potwierdzaj	[Return/Enter]
Cofnij	[Escape]
Ładuj grę	[CTRL+L]
Zapisz grę	[CTRL+S]
Wiadomości (tryb Multiplayer)	[F9] to [F12]
Zamknij Chat Window (Multiplayer only)	[Tab]
Wyjdź z gry	[CTRL+Q]

Tygodni roboczy (THE WORKING WEEK)

FUNKCJA	KLAWISZ
Pomoc	?
Pauza	[P]
Plan miasta	[Insert]
Rooftop View (widok z dachu)	[Home]
Widok ulic (Street View)	[Page Up]
Zmień Street View/Rooftop View	[Space Bar]
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 1	1
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 2	2
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 3	3
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 4	4
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 5	5
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 6	6
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 7	7
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 8	8
Przespiesz bieg czasu o jedną działkę	[>]
Zwolnij bieg czasu o jedną działkę	[<]
Usuń/zastąp budynki	[B]
Wykończ porządek uliczny	[F1]
Pogwałc porządek uliczny	[F2]
Zakłóć porządek uliczny	[F3]
Przejdz do porządku ulicznego	[F4]
Zamknij porządek uliczny	[Escape]
Pokaż wiadomości z pola walki	[F5]
Pokaż wiadomości gangsterów i policji	[F6]
Pokaż wiadomości, których nie odebrałeś	[F7]
Pokaż nadchodzące wiadomości wg ich ważności	[F8]
Wiadomości (tylko Multiplayer)	[F9] to [F12]
Zamknij okno Chat (tylko Multiplayer)	[Tab]
Wyjdź z gry	[CTRL+Q]

INSTRUKCJA DO WORMSÓW

Instalacja gry Worms

UWAGA!!!

1. Gra NIE współpracuje z systemami Windows NT, Windows 2000 i Windows ME.

2. Przygotowany przez nas program pozwala uruchomić grę bez dźwięku. Jeśli dźwięk nie działa, należy go konfigurować ręcznie. W zamieszczonym poniżej opisie znajduje się instrukcja obsługi tego programu.

3. Z tej instrukcji należy skorzystać również wówczas, gdy nie działała przygotowana przez nas program instalacyjny.

Najszybciej w Windows można to zrobić poprzez uruchomienie edytora konfiguracyjnego systemowego. Trzeba nacisnąć przycisk START, wybrać opcję Uruchom... i wpisać komendę SYSEDIT. Ukaże się okienko z otwartymi plikami konfiguracyjnymi. Najpierw powinniście przystąpić do edycji pliku config.sys, który będzie miał następującą postać:

DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS

(Jeśli Windows znajduje się w innym katalogu, trzeba odpowiednio zmienić tę linię.)

DOS=HIGH,UMB

STACKS=9,256

Następnie należy uruchomić sterownik CD-ROM. Poniżej podajemy przykładową linię dla sterownika z nazwą cd.sys, umieszczonego na dysku C, w katalogu CD-ROM. Oczywiście należy wpisać tu odpowiedni katalog i nazwę sterownika, który mące.

DEVICE=C:\CD-ROM\CD.SYS /D:CD01

Po wykonaniu odpowiednich zmian zapisujemy pliki.

5. Edycja autoexec.bat.

Następnie edytujecie plik autoexec.bat. Powinien wyglądać następująco:

@ECHO OFF

PROMPT \$P\$G

PATH = C:\WINDOWS; C:\WINDOWS\COMMAND; (Jeśli Windows znajduje się w innym katalogu, trzeba odpowiednio zmienić tę linię.)

LH C:\MOUSE\MOUSE.COM (Należy wpisać odpowiedni katalog.)

W tym miejscu podajecie ustawienia karty dźwiękowej i jeśli zachodzi taka potrzeba, ladujecie odpowiednie sterowniki. Jeśli karta jest zgodna z SoundBlaster, w pliku konfiguracyjnym powinna znaleźć się linia SET BLASTER=. Ponizej podajemy przykładową linię:

SET BLASTER=A220 I5 D1

gdzie odpowiednie parametry oznaczają A= numer I/O, I= przerwanie IRQ, D= kanał DMA. Sposób ustawienia tych parametrów i ewentualnego załadowania dodatkowego sterownika powinien być podany w dokumentacji karty.

Następnie w pliku powinna znaleźć się komenda uruchamiająca napęd CD i przypisująca mu odpowiednią literę.

Po uruchomieniu gry pojawią się krótki filmik, który można ominąć naciskając [Escape]. Po nim wyświetlone jest menu z następującymi opcjami:

A. PLAY GAME

Przenosi nas do menu wyboru drużyny. Należy wybrać od dwóch do czterech składów (w ostatnim przypadku w każdym składzie mogą być po cztery roba-

do). Po zmianie tego pliku zapisujecie go, zamkacie edytor oraz komputer za pomocą opcji Uruchom ponownie... w trybie MS-DOS. Restartujecie komputer i wpisujecie komendy:

CD WORMS

WORMS

I gracie. Po wykonaniu tych czynności restartujecie komputer i po powrocie do Windows najpierw przenosiscie do jakiegoś osobnego katalogu zmienione pliki startowe, autoexec.bat i config.sys, a następnie przywracacie oryginalne w wcześniej wykonanych kopii. Gdy będącie chcieli ponownie zagrać, pamiętajcie, aby zmienić pliki startowe z tymi, które zostały wydrukowane wcześniej.

Tabela błędów

1. Błąd

Po uruchomieniu programu instalacyjnego pojawia się komunikat o niemożności odczytania napędu CD-ROM.

Przyczyna - W komputerze znajdują się dwa (lub więcej) napędy optyczne (CD-ROM, CD-RW, DVD). Usunięcie - W zależności od języka, w jakim się pojawia komunikat, naciśnij klawisz [Z] (Zrezygnuj), gdy komunikat jest po polsku, lub [I] (Ignore), gdy komunikat jest po angielsku. Po wykonaniu tej czynności dalsza instalacja powinna przebiegać bez kłopotów.

2. Błąd

Gra działa, ale nie ma dźwięku.

Przyczyna - Ze względu na dosyć dużą różnorodność kart dźwiękowych nie udało się opracować uniwersalnego "instalera" stosownych sterowników.

Usunięcie - Korzystając z instrukcji, dokumentacji i sterowników dołączonych do karty dźwiękowej przekonfiguruj pliki startowe autoexec.bat i config.sys. Pamiętaj o zrobieniu kopii oryginalnych i zmienionych plików.

3. Błąd

Po instalacji Wormsów przestały działać niektóre programy.

Przyczyna - Na niektórych maszynach po uruchomieniu gry Windows zmienia literę, pod jaką jest widziany CD-ROM na [Q].

Usunięcie - Należy ręcznie przywrócić właściwą literę napędu. Start=>Ustawienia=>Panel sterowania=>System=>Menedżer urządzeń=>CD-ROM. Następnie po otwarciu tej kategorii należy wybrać napęd i wybrać pozycję "Właściwości". Gdy otworzy się okienko w zakładce "Ustawienia", wybierz na dole, pod jaką literą ma być widziany napęd. Po przywróceniu odpowiedniej wartości programy, które nie chciały działać, powinny ruszyć.

C:WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE

/D:CD01

ECTS, EIDOS, EA...

Zadanie, jakie 27 sierpnia bieżącego roku dostała nasza ekipa uderzeniowa, było proste: udać się do Londynu i meldować o wszystkich przejawach aktywności firm uznawanych powszechnie za parające się elektroniczną rozrywką. Teoretycznie nic trudnego, bo w dniach od 2 do 4 września większość z nich zebrała się w jednym miejscu, by uczestniczyć w wydarzeniu znającym od lat jako ECTS, jednak z roku na rok coraz więcej z nich przenosi się poza teren targów, przygotowując własne - w dodatku zamknięte - konferencje. Ale nie z takimi problemami sobie już radziliśmy, więc i tym razem zarówno na pokazy EIDOS-u, jak i Electronic Arts wejściówki zdobyliśmy. A jak było? Czytajcie, a wszystkiego się dowiecie!

■ Tim

Iegoroczną operację rozpoczęła się wieczorem dnia następnego, czyli 28 sierpnia. Wtedy to właśnie przybyliśmy do mieszczańskiego się w podlondynskiej miejscowości Bagshot (nazwa coś dziwnie przypominająca na myśl pewne dzieło o magicznych pierścieniach...) Pennyhill Park Hotel. W tym bowiem miejscu bardzo zresztą cichym, niezwykle malowniczym i nie mającym nic z nim wspólnego z komputerami - EIDOS postanowił przeprowadzić w tym roku konferencję. Najwidoczniej zeszłoroczny alarm przeciwpożarowy (na szczęście tylko ćwiczebny, ale ewakuować i tak się wszyscy musieli) zniechęcił firmy do poprzedniej lokacji. A szkoda, bo była jeszcze ładniejsza! Tyle że w natłoku zajęć nie bardzo miało się na podziwianie widoków czas, więc drobne różnice w okolicy nikomu snu z powiek nie spędzały. Czego jednak nie można powiedzieć o kolacji i późniejszych drinkach inauguracyjnych.

EIDOS Emotion

Tak została nazwana ta impreza - zresztą wybrano ją (nawet) niezwykle trafnie, bo faktycznie emocji dostarczyła nam co nieniema! I to nie tylko za sprawą wspomnianych przed chwilą drinków, bo te podawano w końcu tylko wieczorami. Tak, tak - wieczorami - bo całość trwała prawie dwa dni - a w każdym razie dwie noce. Ponieważ jednak w nocy niewiele się właściwie działało (przynajmniej jeśli chodzi o gry komputerowe), pozwolę

sobie pominąć w opisie ten wycinek czasu, przechodząc od razu do poranka dnia następnego, kiedy to rozpoczęta się główna część konferencji. A zaczęła się ona od spędzenia wszystkich zebranych do sali konferencyjnej i wygłoszenia przy tej okazji przemówienia. O tym będzie jednak na końcu, na razie najważniejszy jest dla nas fakt, że na koniec przemówienia podzielono wszystkich na kilka grup, przydzielono każdej opiekuna i puszczo-

Co też ci Anglicy jedzą?!

No właśnie! Pierwsza kolacja była jeszcze w pełni zjadliwa, ale to dlatego, że nie była to - jeszcze! - kuchnia angielska. Inwazja wyspiarskich dań zaplanowano bowiem dopiero na dzień następny. I była to operacja niezwykle perfekcyjnie przeprowadzona - jedyną drogą uleczki stanowiły ciasta, a jak wiadomo, na takim torcie kremowym (składnik całkiem smacznym) za długą się człowiek nie utrzyma. Alternatywą stanowiły jednak takie na przykład ciasta z mięsem (jeszcze najbardziej zjadliwe - ot, coś na kształt gulaszu z jajkami kawałeczkami kruchego ciasta), z rybami (to już było dla niektórych nie do strawienia...) czy z jajecznica. Ba, to zresztą po prostu była jajecznica, tyle że na słodko (!) i miała kształt normalnego ciasta - zresztą ciastem była przykryta dla niepoznaków! Ale przy odrobinie samozaparcia dalo się wyżyć, dlatego przygotowano jeszcze szturm ostatyczny: kolację dnia drugiego! To już chyba był szczyt brytyjskiego dobrego smaku, bo czegoś w rodzaju jajecznego budyniu na twardo podawanego w filizankach zapomnieć po prostu nie sposób! Gdyby nie serwowano do tego wina (niezupubliczny bezalkoholowy), od żółdkowych przewrotów uciec by się nie dało! A tak skończyło się jedynie na bardzo mocnym postanowieniu: nigdy więcej!.. W miejscu kropek można zaś podstawić dowolny z ichnych specjałów. Ewentualnie potraktować kuchnię zza kanalu całościowo, co też będzie chyba dla naszych żołników najbezpieczniejsze...



Reportaż

no na pokój, w których czekali biedni ludzie oddelegowani przez swoich szefów do prezentowania gier. No, nie dosłownie oczywiście - ale jeśli ktoś musi dziesięć razy dziennie mówić o tym samym, a później jeszcze odpowiadać na pytania... taa, do najmilszych rzeczy to raczej nie należy, zwłaszcza przy średnio w niektórych miejscach działającej klimatyzacji... "Zwiedzający" mieli przynajmniej ten komfort, że co pół godziny zmieniały miejsce pobytu! Zresztą te półgodzinne odstępny były bodźce największą (i chyba najlepszą) zmianą, jaką w organizacji konferencji wprowadzono! Czas, spokojnie wstarczając na wiarę dokładne przedstawienie najważniejszych cech gier oraz parę pytań, co w zupełności pozwalało na wyróżnienie sobie o niej własnego zdania. Nie było zaś czasu na przydługawe granie



mające wypełnić czas - ograniczano się tylko do rzeczy naprawdę istotnych, co zresztą wyszło konferencji tylko na zdrowie!

Oczywiście pomiędzy kolejne prezentacje wplecono jakiś poczęstunek na śniadanie, jakiś lunch czy herbatkę. No i kawę, bo bez kofeiny przestało się już w którym momencie rozumieć, o co im wszystkich chodzi - co za dużo, to nie zdrowo! Nie zabrakło również paru wolnych chwil na przywrócenie się do porządku. Po paru godzinach wrażenia było to jak najbardziej na miejscu. A później już tylko przemówienie kończące, z którego wynikało, że EIDOS wprawdzie ma się źle, ale już z doką wychodząc, że wydawał będzie praktycznie na wszystkie liczące się konsole, choć Larę ujrzymy dopiero za rok. Jak się jednak ukazało, z tą Larą było nieco inaczej, bo jej obecność (a właściwie wcielającej się w jej postać modelki) była największą atrakcją tej konferencji! Mówicie, co chcecie, ale jeśli na widok jej ciała opiętego jedynie lśniącym czarnym kombinezonem nie bije wam szybce serce (i nie jesteś dziewczyną!), to coś jest z wasi nie tak! Heh... takiego widoku się po prostu nie zapomina!

Lara poprowadziła wszystkich na kolację, która wraz z atrakcjami towarzyszącymi (niestety Lara bardzo szybko się gdzieś ułotniła...) kończyła tegoroczną konferencję. Nie pozostało nam już nic innego, jak złapać parę godzin snu, a rankiem następnego dnia (czyli 30 sierpnia) powrócić do bazy wypadowej w Londynie i powoli przygotowywać się do następnej akcji, którą była zaplanowana na 1 września o godzinie 14 konferencji...

Electronic Arts

Miała miejsce pod Londynem, ale tym razem nie w hotelu, a w angielskiej siedzibie EA, robiącej zresztą już z zewnątrz całkiem pozytywne wrażenie, zwłaszcza po zapadnięciu zmroku i przy włączonych kolorowych reflektorach. Nie da się ukryć, że kolorowym światłem w grach jeszcze trochę do rzeczywistości brakuje. No ale nie byliśmy tam po to, by podziwiać kolorowe oświetlenie, tylko gry. Tych było za sporo i to - podobnie jak to miało miejsce w przypadku



Reportaż

Niemcy-Anglia 1:5

Pojedynek ten miał być - za sprawą całkiem dużego ekranu, na którym wyświetlano transmisję - jedną z atrakcji tego wieczoru. I faktycznie - był! Taki wynik niemal się nie spodziewał! Bo i zaczął się od jeku zawodu Anglików i paru okrzyków radości ze strony gości z Niemiec. Ale to, co stało się później, przeszło wszelkie oczekiwania! Było niesamowite! Już przy stanie 2:1 czuć było uroczystą atmosferę, a co dopiero działało się później! Stanowiska z prezentowanymi grami świeciły pustkami, a kto tylko mógł, szukając miejsca albo przed wspomnianym wielkim ekranem umieszczonem na zewnątrz, albo w sali EA Sports, gdzie umieszczony ekran niewiele mniejszy. I te komentarze w rodzaju "jeszcze jeden!" i następujące niewiele później okrzyki niedowierzania, gdy ten kolejny gol stawał się faktem! Co tu dużo mówić - mimo iż gry prezentowane w siedzibie EA wcale nie były, to właśnie mecz i reakcje ludzi oglądających go robiły największe wrażenie. Cóż, tak to już jedna jest, gdy uczestniczy się w historycznym wydarzeniu - o niewielu z tamtych gier będzie się za dwa lata mówiło, a mecz wejdzie na trwałe do historii. Z tego wszyscy zdawali sobie sprawę i entuzjastycznie się cieszyli - a my razem z nimi. I to nie tylko z powodu osobistych sympati - bo nawet gdyby były inne, jakieś tam resztki instynktu samozachwycącego jeszcze się u nas ostały.



EIDOS-u - na praktycznie wszystkie platformy sprzętowe, gdyż jedynym nieobecnym był GameCube. Choć gry tych dwóch dystrybutorów klasa praktycznie się nie różniły (przynajmniej w tym sensie, że i tu, i tu parę hitów się znalazło), sama ich prezentacja...

Nawet nie chodzi o widoczny już na pierwszy rzut oka fakt, że EIDOS prezentował swoje tytuły na wielkich plazmowych telewizorach, a EA na małych monitorach ciekłokrystalicznych - nie to jest w końcu najważniejsze. Przy parokrotnie większej liczbie uczestników impreza EA bardzo szybko przekształciła się w jedną wielką kottowaninę, a plan poszedł w rosypkę, zanim jeszcze zjawili się wszyscy zaproszeni. Po prostu chaos w najczystszej postaci!

Ale - paradoksalnie - miało to i swoje dobre strony. Bo zamiast piętnastominutowych migawek ze wszystkiego, co tylko można, mieliśmy czas, by po pierwszym spojrzeniu wytypować parę najbardziej obiecujących tytułów, a następnie spędzić przy nich nie kilka a kilkadesiąt minut, przemieszczając się co jakiś czas w stronę stołów z poczęstunkiem i napitkiem (na który składał się nie tylko sok pomarańczowy).

Tak mniej więcej było do osiemnastej, kiedy to skończyła się część przeznaczona dla uprzewlejowanych, a zaczęła się mniej formalna strona imprezy, której planu nikt nawet ustalił nie próbował. Zapanowanie nad ośmioma bez mała setkami osób było zadaniem przekraczającym ludzkie możliwości! Na szczęście niewiele później rozpoczął się mecz Anglia-Niemcy, którego transmisja na dwóch wielkich ekranach była

Logitech rule!

Zaczynali od myszek i klawiatur, ale obecnie równie mocno stoją w dziedzinie dżojstików i kierownic. A w dodatku przygotowują się do dalszej ekspansji! Przed wszystkim na polu "bezprzewodowości", jednak nie rezygnując z mnóstwa przycisków, sterowania analogowego i force feedbacku. Jak to możliwe? Sekret (choć teraz żaden to już sekret...) to wykorzystanie fal radiowych z częstotliwościami w pasmie 2,4 GHz. To jednak nie wszystko! Nowy sprzęt będzie bowiem również prosty w użytkowaniu, co kontrolery korzystające z kabla. Wszystko się w nim automatycznie skonfiguruje, nie będzie się gryzoł z innymi kontrolerami podczas gry w parę osób, a do tego dzięki zminimalizowaniu poboru energii jeden komplet baterii będzie wystarczać nawet na pięćdziesiąt godzin gry.

Ale okazuje się, że można! Przynajmniej jeśli chodzi o kierownice. Nie dość, że przygotowano nowy model do PlayStation2 (z dodatkowymi w stosunku do limitowanej wersji do Gran Turismo 3: A-Spec przyciskami i D-padem; można je było zresztą na paru stanowiskach w GT3 przetestować - i częścią się było dostać!), to jeszcze ta współpraca z Momo! Dzięki niej na PC ukazuje się specjalna limitowana produkcja kierownicy przygotowana właśnie we współpracy z tym potencjałem (większość kierownic w F1 to ich dzieło, że o innych samochodach sportowo-luksusowych nie wspominając). Co to oznacza? Prawdziwą skórzana kierownicą, superdrodzielne mechanizmy, metalowe педaly, porządne logo-skłosowanie - słownie, najwyższy standard i taka funkcjonalność! Zresztą na ich stoisku można było tym cudem przejechać (w GP3)! I wiele co - cena może najniższa nie będzie (ponad 1000 złotych), ale za to wrażenia! Ech, po prostu niczego lepszego jeszcze człowieka nie wymyślił!

STRONA
GŁÓWNA

CO NOWEGO

GRY
KOMPUTEROWEGRY
KARCIAŃC
I RPG

KSIĘŻKI

FILMY DVD

GAMEBOY

SPECIALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com

Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną
z dwóch fantastycznych gier: do wyboru **MESSIAH** lub **DEVIL INSIDE GRATIS**



WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

INFORMACJE
DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.

CO ZYKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stale, zyczalowane koszty wysyłki w wysokości 6 zł.
- Do każdego zamówienia dodawany kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

CO NOWEGO



KSIĘŻKI

JUŻ W SPRZEDAŻY
PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ: (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ


wirtualny
świat
[wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.comPRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰
W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰PRZED
PREMIERA

CO NOWEGO

GRY
KOMPUTEROWEGRY
KARCIAŃC
I RPG

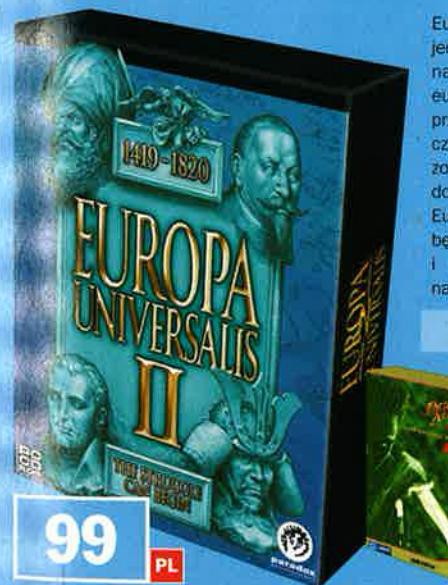
KSIĘŻKI

FILMY DVD

GAMEBOY

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewnością, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

EUROPA UNIVERSALIS II



PREMIERA: LISTOPAD 2001

Zamawiając przed premierą grę Europa Universalis 2 otrzymasz GRATIS JAGGED ALLIANCE 2,5

BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!

PREMIERA:
PAŹDZIERNIK 2001

49 PL

49 PL

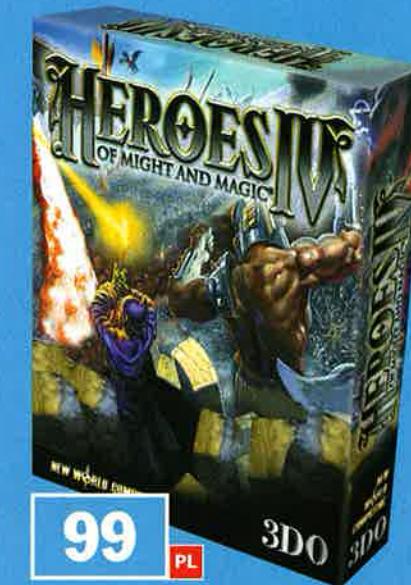
49 PL

DIABLO + HELLFIRE

STARCRAFT + BROOD WAR

WARCRAFT - EDYCJA BATTLE.NET

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



99 PL
300 PL

Zamawiając przed premierą grę HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV otrzymasz GRATIS grę Battle Isle 4 PL

Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdezelowanego, starego świata z Heroesów III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozu, świata o nazwie Axeoth. Rozwój kraju postępował będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dobra lub zła. W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwiniętych kampanii, w tym nowość – miasto Przytulek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązałanych z fabułą, lub do trybu multiplayer. Jakby tego było mało, razem z grą zostanie zamieszczony edytor kampanii, map oraz narzędzia do tworzenia trójwymiarowych obiektów! W „czwórkę” kamera zostanie umieszczone wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometrycznie. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która dąży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu. Dzięki trzeciemu wymiarowi możliwe będzie wprowadzenie torów lotu pocisków i zasięgu wzroku jednostek oraz stworzenie przeszkód w postaci pagórków, drzew lub zniszczonych budowli.

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

wirtualny
com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantasy. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe dema.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>

www.ects.com

Stars - albo nagrody ECTS



Zwycięzcy wyłonieni w głosowaniu na głównej stronie targów:

Najlepsza konsola roku:
PlayStation2 (Sony)Najlepszy sprzęt do PC:
GeForce 3 (nVidia)Najlepsza konsolowa gra roku:
Gran Turismo 3 (Sony)Najlepsza PC-towa gra roku:
Max Payne (Take Two)

Nagrody dla najlepszych gier pokazanych na targach (jak widać, sprzęt też jest grą ;)):

Najlepsza gra:
Denki Blocks – GameBoy Advance (Rage)Najlepsza gra na PC:
Project Nomad (CDV)Najlepsza gra na konsole:
Universal Studios – Game Cube (Kemco)Najlepsza gra na przenośne konsole:
Denki Blocks – GameBoy Advance (Rage)Najlepsza gra wieloosobowa:
Anarchy Online (Funcom)

Gry roku według graczy z różnych części Europy:

Kraj Beneluksu:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy Power Unlimited

Konsole: Gran Turismo 3 (Sony) – głosowali czytelnicy Power Unlimited

Europa Wschodnia:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy CD Action

Konsole: Gran Turismo 3 (Sony) – głosowali czytelnicy Action Plusa

Francja:
PC: Giants (Interplay) – głosowali czytelnicy Joysticka

Konsole: ISS Pro Evolution 2 (Konami) – głosowali czytelnicy Joypadu

Niemcy:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy PC Games
Konsole: Gran Turismo 3 (Sony) – głosowali czytelnicy PlayZone, N-Zone i KidZoneWłochy:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy KwVideoGiochi.it

Konsole: Shenmue (Sega) – głosowali czytelnicy KwVideoGiochi.it

Rosja:
PC: Baldur's Gate II (Interplay) – głosowali czytelnicy GAME.exeSkandynawia:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy PC HemmaHiszpania:
PC: Black & White (EA) – głosowali czytelnicy SoloJuegos.com

Konsole: Gran Turismo 3 (Sony) – głosowali czytelnicy SoloJuegos.com

Kto zdobył najwięcej?

1. Black & White na PC (EA) - 6 nagród
2. Gran Turismo 3: A-Spec na PS2 (Sony) - 5 nagród
3. Denki Blocks na GameBoy Advance (Rage) - 2 nagrody

Jak widać, przewaga dwójki zwycięzców jest co najmniej przytaczająca!



ECTS

Będące, jakby nie było, głównym celem naszej wyprawy. Po raz pierwszy zorganizowano je w wybudowanym ostatnimi czasy w londyńskich dokach kompleksie targowym ExCeL, który już sam w sobie zwiastował miał zupełnie nową jakość i pod paroma względami faktycznie było dużo lepiej niż w wysłużonej hali Olimpii. Ot, choćby taki drobiazg, jak działająca klimatyzacja. Niby to tylko drobny szczegół, ale wystarczy przejść z głównej sali do wydzielonej salki konferencyjnej, by w tempie ekspresowym powrócić pamięcią do warunków panujących na zeszłorocznnej imprezie. Poza tym wszystkie stoiska zgromadzono na jednym poziomie (odpadało więc fałsze po schodach), w jednej hali (odpadało błądzenie związane z próbami orientowania mapy i ustaleniem własnego położenia), w której na dodatek nie było problemów z psującym wystrój stoisk słupami. Teoretycznie wszystko pięknie i ładnie, ale...

...ale pod warunkiem, że tych stoisk byłoby odpowiednio dużo. I żeby



sekund (bez żadnych zwolnień) podyktowane było potrzeba synchronizacji z dźwiękiem, bo bez tego średnia oscylowała w okolicach osiemnastu. Nie mówiąc już o tym, że po dalszej optymalizacji liczba ta powinna, zgodnie ze słowami prowadzącego prezentację szefa działu rozwoju, ulec podwojeniu!

Nie była to jedyna prezentacja na stoisku nVidii warta uwagi, ale ze pozostałe, jak na przykład Creatures Island (dodatek do Black&White) z omawiającym jego nowe możliwości samym imię Molnayem, czy czwarte wcielenie Commandera, były już normalnymi grami, więc o nich możecie poczytać tam, gdzie jest na to miejsce - w Przeglądzie. A ogólne wrażenie z prezentacji? Cóż, żyjemy w bardzo ciekawych dla rozrywki czasach! Czasach, w których kino wyszło z kin i przeniosiło się do domów, a widzowie z biernych "oglądaczy" zmienili się w ich aktorów. Bo że do tego ostatecznie dojdzie, wątpliwości nie mają - a niezbędna technika jest już w zasięgu ręki!

Moc nVidii

nVidia, wiodący obecnie producent akceleratorów grafiki trójwymiarowej, do kwestii promocji własnych osiągnięć podszedł niezwykle oryginalnie. Zamiast epatowania na prawo i lewo suchymi wykresami czy tabelami (choć te też można było zobaczyć, ale były pokazywane na wyraźną prośbę!), postawił na pokazy konkretnego oprogramowania, który wykorzystuje produkowany przez te firmy sprzęt. I był to strzał w dziesiątkę! Nawet najbardziej przygotowane tabele mają wartość jedynie dla dość malej garstki zapaleniów, zaś taka - na przykład - renderowana w czasie niemal rzeczywistym scena z filmu Final Fantasy: The Spirits Within robi wrażenie nawet na laikach! Nie można przecież zapominać, że to właśnie oni stanowią większość kupujących, a na zapaleniach il tylko za daleko się nie pociągnie.

Wracając jednak do prezentacji w ogólności, a do Final Fantasy w szczególe. Nie da się ukryć, że do uzyskania jakości filmowej trochę jeszcze współczesnemu sprzętowi brakuje. Wyświetlane to było z częstotliwością "jedynie" dwunastu klatek na sekundę, czyli połowę tego, co widzimy w kinie. Poza tym można jeszcze ponarzekać, że użyty do tego komputer poszczęścić się mógł szybcutkimi Pentium IV, który użbrajono w pół gigabajta RAM-u i akcelerator oparty o GeForce3 z 64 MB RAM. Nie jest to może i sprzęt najtańszy, ale przecież - patrzecząc na to z drugiej strony - nie jest to także jakieś monstrum, a w miarę normalny PC, który za jakiś rok będzie czymś najzupełniej normalnym! Wszystkie te części można przecież kupić już teraz! Poza tym te dwanaście klatek na

Reportaż

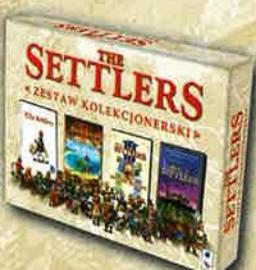
JUŻ W SPRZEDAŻY!

NIEPOWTARZALNY ZBIÓR WSZYSTKICH CZĘŚCI GRY STRATEGICZNEJ SETTLERS

THE
SETTLERS
* ZESTAW KOLEKCJONERSKI *

"The Settlers Zestaw Kolekcjonerski" to jedyny i niepowtarzalny komplet wszystkich dostępnych części oraz dodatków całej serii The Settlers. Stworzony został zarówno z myślą o fanach serii jak i dla tych, dla których przygoda z The Settlers jeszcze się nie rozpoczęła. „The Settlers Zestaw Kolekcjonerski” to obowiązkowa pozycja dla każdego kto ceni sobie inteligentną komputerową rozrywkę. W skład zbioru wchodzą kolejno: The Settlers I, The Settlers II Złota Edycja (gra podstawowa oraz misje dodatkowe), The Settlers III Złota Edycja (gra podstawowa oraz „Nowe Misje” i „Misja Amazonek”) oraz The Settlers IV, ostatnia i najnowsza część z całej serii.

Łączna wartość gier z zestawu:
239,60 zł
Cena zestawu
159,90 zł
Kupując zestaw oszczędzasz
79,70 zł!

**5CD**

Wersja polska
i wyłącznie dystrybucja w Polsce
ZAMÓW JUŻ DZIŚ!
(0-22) 519 69 69
www.virtuaity.com

© 2001 Blue Byte Software.
Wszelkie prawa zastrzeżone. Settlers® jest zarejestrowanym znakiem towarowym Blue Byte Software. Blue Byte Software Inc. należy do Ubi Soft Entertainment SA.

Już w sprzedaży
w kolejne Edycje
Kolekcjonerskie.

Będą to:

Diablo Battle Chest
oraz Zestaw Kolekcjonerski
Baldur's Gate.

Więcej informacji za miesiąc!



były odpowiednio ważne. A tymczasem poza wielkimi nieobecnymi z lat poprzednich w tym roku na targach zabrakło również stoiska Sony czy Nintendo! Może dla nas, PC-towarów, nie ma to zbyt wielkiego znaczenia, ale jeśli chciałoby się poważnie ogółny stan komputerowej rozwojki (a w końcu warto wiedzieć, w trawie piszczy!), bez zdobywania zaproszeń na kolejne imprezy skromnie nie obeszłoby się! Cóż, chyba nie na tym polega zamysł organizowania targów i jeśli sytuacja tej nie uda się odwrócić, to zresztą cienko całą tę imprezę widzieć będzie po prostu zbytniego sensu przyjeżdżać na nią.

Na szczęście w tym roku, mimo iż a dobrze nie było - bo gdyby nie osobiste spotkania z twórcami, całość ekspozycji można byłoby bez bytniego pośpiechu obejrzeć w jeden dzień! - parę interesujących zeczy udało się jednak z (bardzo umiarkowanego) tłumu wydobyć,

Ot, choćby takie konferencje Blizzarda czy Logitecha tutaj prezentacje prowadzone na stoisku nVidii (o których możecie poczytać w ramach i osobnych artykułach). Mimo to ogólne odczucia wśród uczestniczących w targach dziennikarzy dalekie były od optymizmu. Na nic się zdały szumne deklaracje o zwiększającej się liczbie wystawców i odwiedzających, o znaczeniu przeprowadzki dla przyszłości i tym podobne zapewnienia, że jest dobrze, a będzie jeszcze lepiej. Bo



imprezy nawet przy największej dozie optymizmu uznać za gorący by się nie dało...

Mimo wszystko mam jednak nadzieję, że przyszłoroczne targi odbędą się i uda się ściągnąć nowych wystawców oraz dogadać ze starymi. Bo przecież, mimo iż obecnie Francja wyrasta na potęgę w dziedzinie elektronicznej rozrywki, szkoda by było, gdyby impreza o tak klubowej tradycji została wykreślona z kalendarza. A jeśli obecny trend się utrzyma, wydaje się to niestety jedynie kwestią czasu...



było słabo, a jeśli organizatorzy nie wpadną szybko na jakiś sposób ożywienia targów i ściągnięcie tu z powrotem głównych graczy tego rynku, może się niestety okazać, że tegoroczny ECTS był jednym z ostatnich.

Co tu bowiem dużo gadać - mimo nowej lokacji zmiany były niemal kosmetyczne.



PlayStation®2

Stoiska, stoiska...

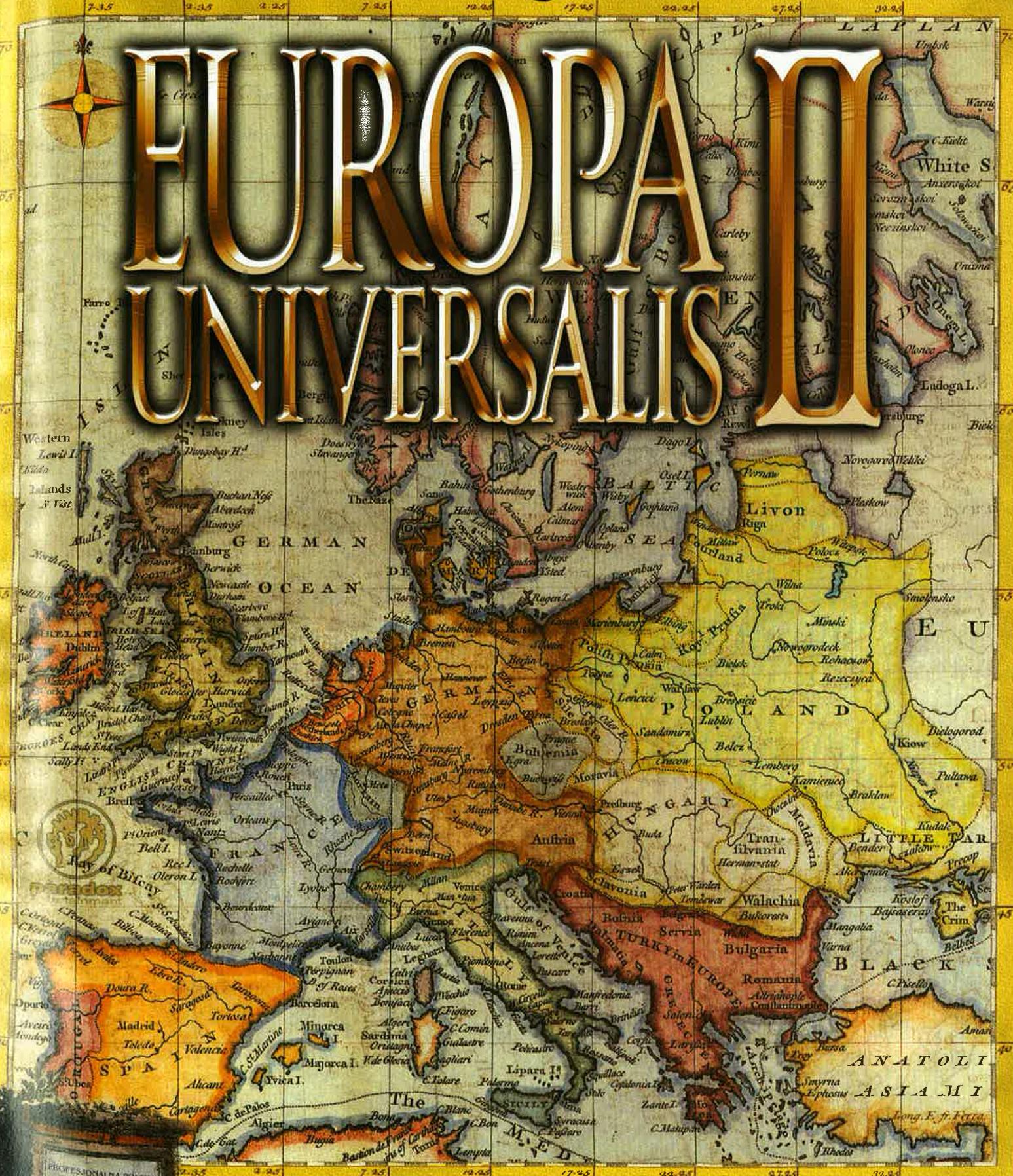
Czego to się nie robi, by przyciągnąć zwiedzających! Nawet na imprezach przeznaczonych dla ludzi z branży (na ECTS zwykli gracze wejść przecież nie mogli). Wiadomo - reklama dźwignią handlu, a nikt nie przyjechał do Londynu dla przyjemności. Stąd też wielkie stoisko Logitecha (o którym mówięże zresztą poczytać w osobnej ramce) czy równe rzucające się w oczy Herculesa, Esys, nVidia lub Ati. Zresztą w tym roku to właśnie stoiska firm odpowiedzialnych za sprzęt były właściwie najbardziej.

Choć i tak największy tłumek co pewien czas gromadziło stoisko promujące grę Erotica Island - i możecie nie zgadywać dlaczego! Ale w hostessy inwestowało wielu. Najoryginalniej było chyba na stoisku Sunflowers, gdzie promowano 1503 - cóż, stroje robiły wrażenie, choć z nieco innego powodu niż na stoisku Erotycznej Wyspy. Były zresztą obecne i na Imprezie EA, na której można było spotkać chyba najpiękniejszą hostessę, w każdym razie na pewną jedną z naj...! W paru przypadkach do promocji włączono również i modeli. Ale to już niezupełnie to - w końcu obecnie wojna mało kogo pociega. Także i cyborg zachęcający do odwiedzin stoiska Steinberga (tacy profesjonalisci od muzyki) wyglądał może i niezłe, ale to jednak niezupełnie to...

Prócz "sily żywej" do walki o uwagę zaprężniono także sprzęt. Kilka samochodów tudzież motorów robilo na niektórych równie wielkie wrażenie - ech, mieć takie cacko! Tylko, że przez cały czas wystawy z oczywistych względów musiały pozostać nieruchomo, co w bardzo znaczący sposób ograniczało ich oddziaływanie.

W sumie najbardziej popularne były zwykłe 'standy'. I tańsze to, i zawiesić można, i nie ma nic przeciwko parogodzinnej prezentowaniu własnych wdzięków. No i poziom akceptacji odnośnie stroju jest jednak w tym przypadku troszka wyższy. Ciężko mimo wszystko nie zauważyc, że parę jak najbardziej szacownych firm (z Blizzardem na czele) wyglądało stoisk nie przejmowało się wcale, a ludzie i tak do nich trafiajeli. Coż, duży może więcej...

EUROPA UNIVERSALIS



Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowychacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misionarze”, pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek” ułatwiający poznanie tajników gry, nawet poczatkującym fanom strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.

Coś Nowego

Coś ekstra, czyli wywiad z Blizzardem!

Oczywiście nasze pytania (musimy się niestety ograniczyć do siedmiu - magiczna liczba czy co?) oscylowały wokół World of Warcraft. Zaś by niepotrzebnie nie przedłużać...

1. Czy fakt, że pracujecie obecnie pełną parę nad World of Warcraft, oznacza, iż Diablo II będzie z czasem traciło oparcie, ze będzie się pojawiało do niego coraz mniej patchów, nie wyjdą już nowe dodatki?

Nie, ciągle planujemy zarówno nowe patche, jak i nowe dodatki do tej gry.

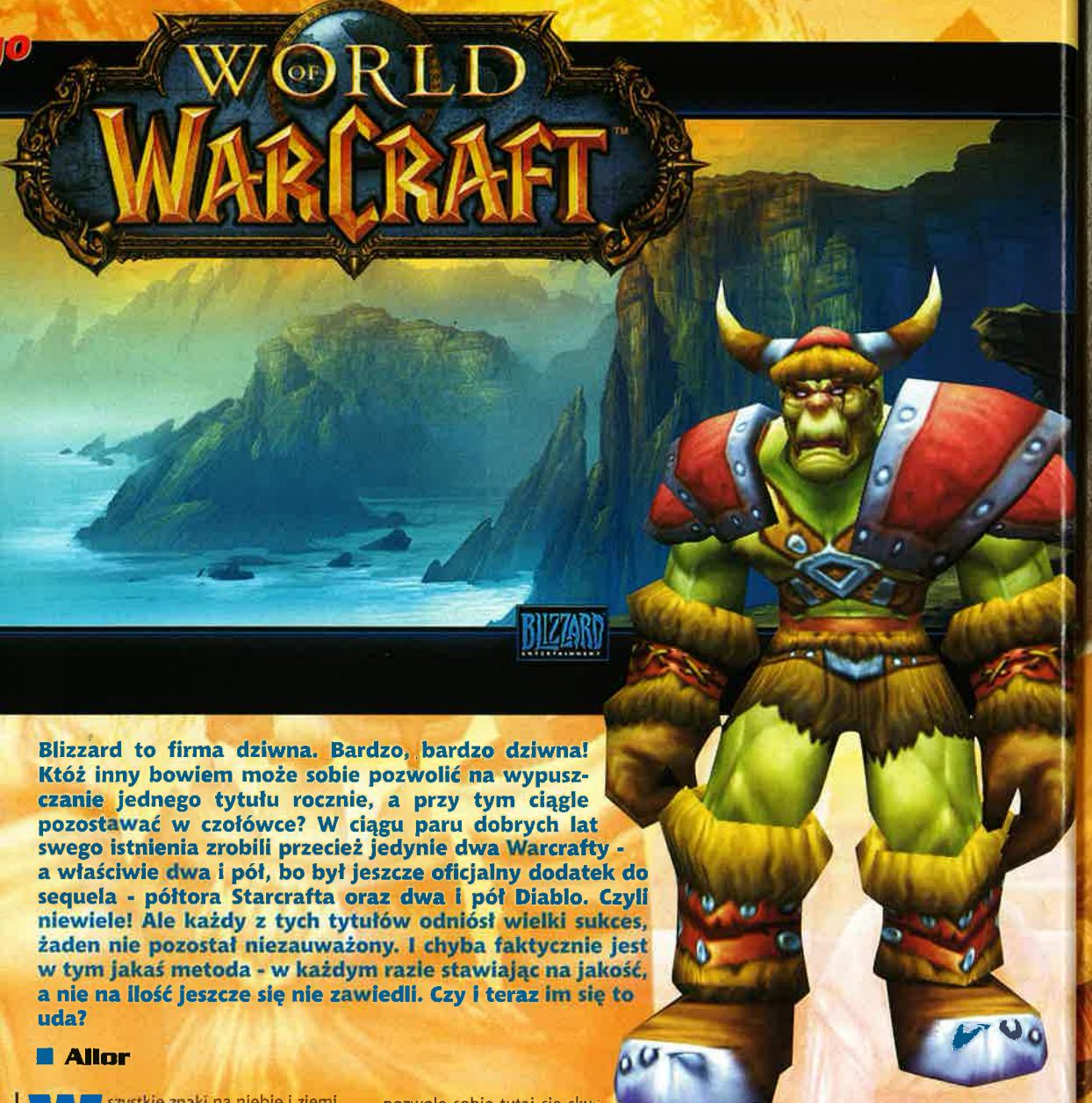
2. Czy możemy się spodziewać jakiegoś MMORPG podobnego w założeniu do World of Warcraft, ale opartego na świecie i historii Starcrafta lub Diablo?

Obecnie ciężko nam mówić o planach związanych z tymi tytułami, ale obydwa mają bardzo rozbudowane światy i mamy nadzieję, iż jeszcze nie raz zostaną one przez nas wykorzystane.

3. Czy wasze stanowisko ("World of Warcraft będzie grą opierającą się przede wszystkim na questach") oznacza, iż granie w WoW będzie znacznie bardziej przypominało zmagania z Baldur's Gate II niż Diablo II?

Chcielibyśmy stworzyć grę w znacznym stopniu opartą na jasno postawionych celach, tak by gracz zawsze miał coś w tym świecie do zrobienia. Questy będą również jednym ze sposobów, w jaki będziemy wprowadzać w życie nowe zdarzenia, środkiem na przedstawienie bogactwa świata Warcrafta.

4. Jak wielki będzie świat World of Warcraft? Konkretnie chodzi o liczbę graczy - ile będzie mogło jednocześnie w niego grać? I podpytanie z wielką związką: ile czasu zajmie podróż na własnych nogach (lub ogólnie: bez wykorzystania magii) z jednego krańca mapy na drugi? Czy planując może jakieś wierzchowce lub okręty, które wspomagłyby graczy w czasie dłuższych podróży?



WORLD OF WARCRAFT™

BILZARD
ENTERTAINMENT

Blizzard to firma dziwna. Bardzo, bardzo dziwna! Któz inny bowiem może sobie pozwolić na wypuszczanie jednego tytułu rocznie, a przy tym ciągle pozostawać w czołówce? W ciągu paru dobrych lat swego istnienia zrobili przecież jedynie dwa Warcrafty - a właściwie dwa i pół, bo był jeszcze oficjalny dodatek do sequelu - półtora Starcrafta oraz dwa i pół Diablo. Czyli niewiele! Ale każdy z tych tytułów odniósł wielki sukces, żaden nie pozostał niezauważony. I chyba faktycznie jest w tym jakaś metoda - w każdym razie stawiając na jakość, a nie na ilość jeszcze się nie zawiedli. Czy i teraz im się to uda?

Allor

Wsztkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że będąc obecnie w przygotowaniu tytuły tego pasma sukcesów nie przerwą. Tak, tak, nie przeszłyście się! Poza dawno już zapowiadany Warcraftem III na targach ECTS pokazano bowiem (po raz pierwszy!) drugi z powstających tytułów - World of Warcraft. I to na nim

pozwoleb sobie tutaj się skupić, ponieważ o WII napisaño już wiele, zaś WoW (skrót tego bardzo znamiennej, nieprawdaż?) jeszcze do niedawna spowity był szczerle mrokami tajemnic.

Cóż to więc takiego ten WoW jest? Najogólniej rzecz ujmując, Blizzard chce nim nieźle namieszać na rynku gier okre-



Nowa gra Blizzarda

Wkrótce w sprzedaży!

WIGGLES

Rozerwij się nad maksą!!!

Masz wrażenie, że gry strategiczne to zabawa dla drętwych sztyniaków? Nie możesz już słuchać smętnych tekstów o niszczeniu „zagonów wroga” i „taktycznych zasadzkach”? Zastanawiasz się dlaczego nikt nie pomyślał o tym by zrobić mistrzowską strategię, przy której można turlać się ze śmiechu? Poznaj Wiggles - najśmieszniejszą grę strategiczną na świecie! Odwiedź stronę <http://wiggles.cdprojekt.com>, by przekonać się, że słowo „strategia” nie musi oznaczać zabawy dla sztyniaków!

Innonics

ZPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

© 2001 Innonics GmbH, Hanover, Germany. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Gra, screeny, artworki i tekst są chronione prawami autorskimi. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano przez Spieleanwicklungskombinat SEK-ost, Berlin.

22 CD-ACTION listopad 2001

GOS Nowego

Przygotowujemy świat, który będzie się wydawał wystarczająco duży w trakcie jego zwiedzania, bez tłumów przemierzających go wzduż i wzdłuż. Jeśli chodzi o wielkość, to obecnie dysponujemy danymi tylko odnośnie jednego kontynentu. Przejście z jednego jego krańca na drugi zajmuje około godziny, pod warunkiem jednak że poruszamy się w linii prostej i nie musimy niczego omijać. Czas ten dotyczy więc tak naprawdę czasu na podróż lotem ptaka, a rzeczywista wyprawa w poprzek potrwa znacznie dłużej. I możemy być pewni, że w trakcie takiej wycieczki natkniesiemy się na bardzo wiele potwów do pokonania, podziemi do zwiedzania, skarbów do zabrania i gryczy, z którymi będziemy mogli pogadać. Co się zaś tyczy szybszych form transportu, to dostrzegamy potrzebę ich implementacji, ale konkretów poki co podać nie możemy.

Jeśli zaś chodzi o liczbę graczy na serwerze, to odpowiedź na to pytanie poznamy dopiero po ukończeniu beta-testów.

czę praktycznie każdy miłośnik RTS-ów albo w Warcrafta grał, albo - jeśli dopiero w sobie taką żyłkę odkryje - grą będzie. Premierę WoW poprzedzała zaś będzie premiera Warcrafta III, a ta gra również nikogo obojętnym nie pozostawi. Świat ten zresztą, poza popularnością, przez lata, jakie upłynęły od premiery pierwszej gry z tego cyklu, zdążył dorobić się całkiem bogatej historii i wielu barwnych postaci. Sam ulegał zaś powiększeniu, dorobił się wielu interesujących lokacji.



Stów. Pewne jest, iż na serwerze będą naraz tysiące graczy, ale poki co nie możemy podać żadnych konkretnych liczb. Będą one bowiem tak dobrane, by mogły pasować do ogólnego stylu rozgrywki w World of Warcraft - a do tego niezbędne są nam dane z beta-testów.

5. Jak wiele szans będzie miał World of Warcraft w nadchodzący (i nieunikniony) starciu z Neverwinter Nights? Pytamy, bo z dostępnych obecnie informacji wynika, iż różnice między tymi dwoma tytułami będą dużo mniejsze niż między Diablo II a Baldur's Gate II.

World of Warcraft będzie potężnym wieloosobowym światem on-line.



Nowa gra Blizzarda

cji, przez co na mały czy nieatrakcyjny teren gry nikt z pewnością narzekać nie będzie.

To jednak jeszcze za mało, by móc mówić o jakimś przełomie, i dlatego radykalnie zmieniono podejście do kwestii tworzenia postaci. Przedewszystkim, co zresztą nie każdemu musi przypaść do gustu, na początku dostępne będą jedynie trzy rasy: ludzie, orkowie i taureni, którzy szerszej publicznością pokażą się dopiero w Warcraftie III. Nie będzie ani elfów, ani krasnoludów, ani gnomów - a przynajmniej nie będą oni dostępny dla graczy. To jednak nie wszystko. Proces tworzenia postaci koncentruje się bowiem będzie na jej wyglądzie zewnętrznym, a nie rzutach kości i przyporządkowy-

waniu postaci paru (lub paradesięciu) cech. Gracz będzie się skupiał na rysach twarzy, a nie charzyzmie, na kolorze włosów czy brodzie, a nie sile i rzeczności. Słownem, nikt nie będzie od niego wymagał wertowania instrukcji, by mógł ustalić jakiś sensowny kompromis między wytrzymałością a mądrością, bo do cech tych nie będzie miał po prostu dostępu. I bardzo dobrze (przynajmniej moim zdaniem)! Nie sposób przecież stworzyć dobrej postaci (w sensie doboru cech) za pierwszym razem. A tutaj, dzięki skoncentrowaniu się na wyglądzie zewnętrznym, problem znika!

Warto zresztą zauważyć, że każda z trzech ras dysponuje swoimi własnymi zbiornikami "klocków", z których się jej wygląd składa. Jedyne, czego może niektórym brakować, to zmiana wielkości, ale jak mówią twórcy: nie dali jej specjalnie, żeby uniknąć sytuacji, w której ork będzie mniejszy od człowieka - poszczególne rasy mają się bowiem od siebie różnić już na pierwszy rzut oka! A po założeniu zbroi wysokość i postura będą przy szybkiej identyfikacji dużo ważniejsze niż rysy twarzy czy obecność rogów.

Właśnie, założeniu zbroi... Wzorem Diablo, cały ekwipunek postaci będzie na niej widoczny. Nie będzie więc problemów z okresem stopnia "napakowania" potencjalnej ofiary przed jej zaatakowaniem. Zresztą i tym atakowaniem będzie bardzo ciekawie. Podobnie jak w Diablo, będzie się bowiem można na tak zwanych PK (Player Killer - zabójca graczy) odciąć! Bo choć od czasu do czasu sprawdzenie swych sił w starciu z żywym przeciwnikiem może być zabawne prawie dla każdego, to jednak na początku ciągle giniecie raczej do gry nie zachęca. Nie mówiąc o frustracji, jaką może ogarnąć po śmierci z rąk innego gracza w trakcie jakieś dalekiej wyprawy!

A do takich wypraw powodów ma tu być całkiem sporo! Główną siłą napędową gry ma być bowiem nie, tak cha-

Szukasz

haka

nd

konkurencję?



Twoi konkurenci to zwykłe półki. Znajdź na nich haka, a staniesz się nieprzyzwycziale bogaty! Monopoly Tycoon to naprawdę wyjątkowa strategia ekonomiczna. Wcielisz się w siej w rolę biznesmena, którego zadaniem jest zarobienie pierwszego miliona dolarów. Cel możesz osiągnąć na wiele sposobów: zakładając fabrykę, spekulując ziemią, grając na giełdzie, istnieją setki możliwości! Jeśli sądzisz, że to proste, zagraj Monopoly Tycoon i stan się rekinem światowego biznesu! Zadanie uwiąż Ci niesamowicie opracowaną grafiką 3D, wysoki poziom sztucznej inteligencji oraz niezwykle intuicyjną obsługą. Jeszcze nigdy gra strategiczna nie była tak zabawna!

MONOPOLY
TYCOON

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wydawca: Infogrames
Dystrybutor: CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Hasbro
Infogrames

© Infogrames Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Infogrames i logo Infogrames są znakami handlowymi należącymi do Infogrames Entertainment S.A. Monopoly jest znakiem handlowym należącym do Hasbro, Inc. © Hasbro International Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Licencji udziela Hasbro Consumer Products. Dystrybucja na świecie Infogrames. Wyprodukowano przez Deep Red.

COS Nowego

ne, a dołączenie się do gry wiązało się będzie z comiesięcznymi (najprawdopodobniej) opłatami. Będą one pokrywały koszty związane z ciągłą ewolucją tego świata, dodawaniem nowych przedmiotów, potworów, lokacji, questów i wydarzeń - że wymienimy tylko parę przykładów. Gry w rodzaju Neverwinter Nights w rzeczywistości bardzo się od World of Warcraft różnią. Przeznaczone są dla mniejszej grupy graczy, poruszających się w świecie nie podlegającym samodzielnnej ewolucji, co stawia je znacznie bliżej gier w rodzaju Diablo II niż WoW.

6. Co - poza dobrze znany światem - przyciągnie, waszym zdaniem, do World of Warcraft graczy, którzy grają obecnie w inne gry MMORPG, w rodzaju Ultima On-line czy Everquest?

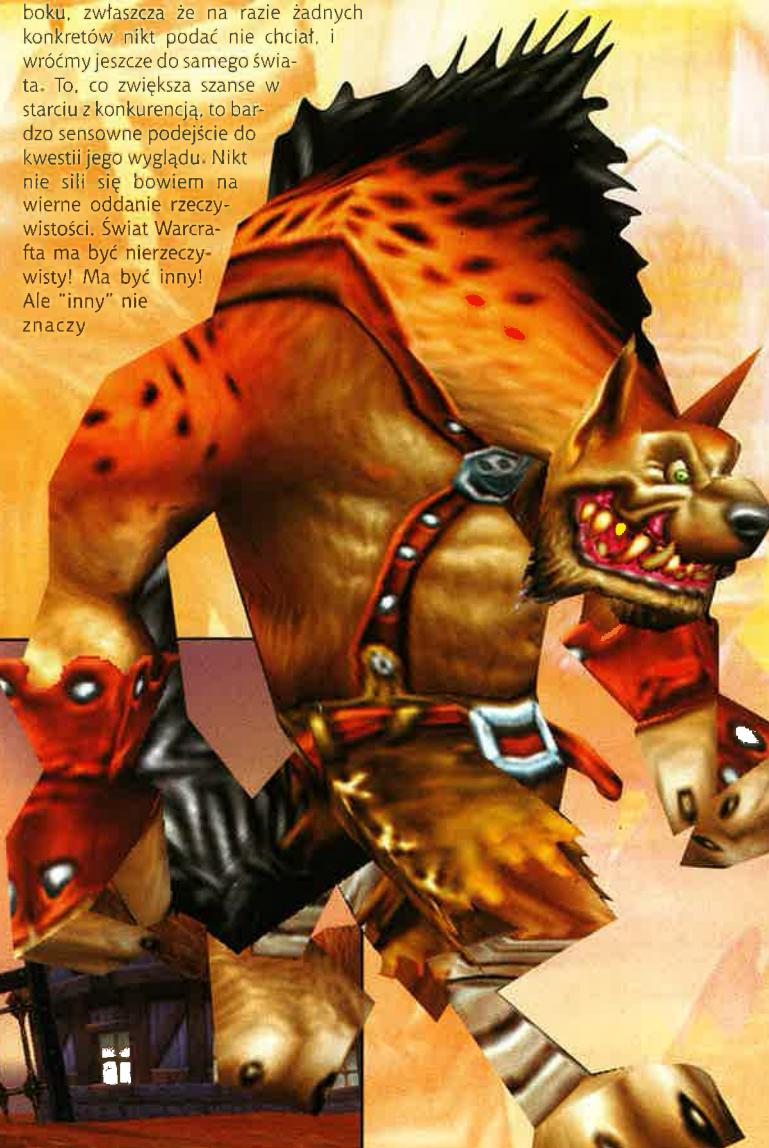
Jedną z rzeczy, którą się chłubimy, jest intuicyjny interfejs użytkownika pozwalający nowemu graczowi na szybkie wejście do świata Warcrafta bez konieczności spędzania długiego czasu na samej nauce sterowania. Ale jesteśmy pewni, że tego właśnie ludzie od gier Blizzarda oczekują. Następna rzecz, która będzie WoW wyróżniać, to dane graczom znacznie więcej powodów, by zechcieli ze sobą współpracować, sprawienie, żeby ta współpraca wszystkim się opłacała. Na przykład drużyna, w której będzie przynajmniej jeden przedstawiciel każdej z klas, będzie miała z tego powodu całkiem sporo bonusów. Ranger może zwiększyć zasięg wykrywania potworów wszystkim członkom drużyny. A taki kleryk - samą swoją obecność automatycznie zwiększy poząstalym postaciom odporność na choroby i trucizny. Te bonusy nie będą się wiązały z żadnymi wyrzeczeniami, będą działały automatycznie i za darmo. Wystarczy, że pozwolił się graczowi dołączyć do drużyny. Innym sposobem zachę-



to mniej więcej 10 dolarów, a więc nie tak strasznie drogo.

Zostawmy jednak sprawy pieniędzy na boku, zwłaszcza że na razie żadnych konkretów nikt podać nie chciał, i wróćmy jeszcze do samego świata. To, co zwiększa szansę w stociu z konkurencją, to bardzo sensowne podejście do kwestii jego wyglądu. Nikt nie sili się bowiem na wierne oddanie rzeczywistości. Świat Warcrafta ma być nierzeczywisty! Ma być inny! Ale "inny" nie znaczy

Ale ma to także i mniej przyjemne dla graczy strony. Z czegoś trzeba będzie przecież tych ludzi opłacać - stąd też nikt obecnie nie ukrywa, że poza opłatą za pudełko z grą niezbędne będą jeszcze opłaty abonamentowe za samo granie. Cóż, niezbyt to może i miłe, ale jeśli tylko ma to oznaczać, że świat gry będzie tępni żyć, to chyba warto będzie zamiast jakiejś nowej gry przedłużyć swoją wizję do świata Warcrafta. Tym bardziej że góry pułap takich opłat



Nowa gra Blizzarda

JUŻ W SPRZEDAŻY KOLEJNE HITY ZA POŁOWĘ CENY!



Po takiej naklejce poznasz naszą serię.



EKSKLZYWNE WYDANIE - PRZYSTĘPNA CENA



W serii „Fajna cena” kupisz także:

FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER, W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49,90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKĄ Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

SPRZEDAŻ WYSZKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.virtualny.com.pl

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Wszystkie nazwy własne, logo i charakterystyczne elementy graficzne są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie inne znaki towarowe i handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone.

coś Nowego

cenia graczy do współpracy będąc zaklęcia rytualne (Ritual spells), które rzucić może jedynie kilka współpracujących ze sobą postaci. Może się na przykład zdarzyć, że do rzucenia czaru otwierającego przejście do innego świata wymagana będzie ściśla współpraca trzech czarodziei. To oczywiście tylko parę pomysłów, jakie chcemy wprowadzić w życie. Jesteśmy

amingu. Po polsku zwie się ta technologia "strumieniowym przesyłaniem danych", co oznacza, że dane doczytywane są nie od razu w całości, a na bieżąco, w miarę jak są potrzebne. Dzięki temu gracze nie powinni w czasie swych wędrówek doświadczać żadnych "loadingów" - gdziekolwiek pojedą, przerwy na kawę nie będą. Przy niemałych różnicach między poszczególnymi krajami robiło to zresztą bardzo dobre wrażenie - wygląd świata zmieniał się niemalże z każdym krokiem stawianym przez bohatera, ale przejście było niezwykle płynne! Po



pewni, że tego typu zapowiedzi, które pojawią się w ciągu paru następnych miesięcy, przyciągną wielu graczy szukających czegoś nowego i oczekujących na kolejny stopień ewolucji w grach MMORPG.



7. Na koniec pytanie z nieco innej perspektywy: kiedy planujecie wydać Warcraft III i kiedy można się spodziewać pierwszego do niego dodatku? (Miało być podchwytliwe, ale...)

Warcraft III zostanie wydany w 2002 roku.

„...ale nie dał się podejść :-(Redakcja»

World of Warcraft będzie miał mapę! Koniec z zagubieniem, które towarzyszy pierwemu godzinom gry w niemal każdą grę online!

Poza tym, co równie przyjemne, po przejściu do nowego obszaru, tutajże wejście na przykład do wioski, na ekranie pojawia się jego nazwa. Niby nie takiego, ale w rzeczywistości jest to pomysł wprost genialny! Dzięki niemu nie trzeba bowiem korzystać z metody opisowej czy ciągle zerkać na mapę i zmuszać do tego innych graczy, z którymi chcemy się akurat gdzieś spotkać. Bo nazwami będą traktowani wszyscy, nikt przed nimi nie ucieknie! I zamiast mówić o jakiejś wiosce za górami, ale nie tej koło stawu, tylko położonej nad rzeką (pierwszy lepszy przykład wzięty z głowy), będzie ją można nazwać po imieniu!



Kolejną miłą właściwością gry jest (bo to również działa już w chwili obecnej) bardzo szerokie korzystanie ze stre-

World of Warcraft nie ma i nie jest pewne, czy będą w wersji finalnej. Czary jednak będą na sto procent! I to całkiem nieźle wyglądające, a w dodatku bardzo proste w użyciu. Zresztą założeniem całego interfejsu gry jest właśnie maksymalne jego uproszczenie. Ale uproszczenie nie znaczy prymityzm - bo możliwości gry oferuje przecież tyle, co każdy inny RPG, tyle tylko, że mają być jeszcze prostsze w użyciu, niż na przykład w Diablo II. Ot, choćby sama walka - wystarczy raz kliknąć przeciwnika (kursor zmienia się w zależności od tego, co klikniemy - w przypadku wroga standardową akcją jest atak, ale na przykład przy wieśniaku będzie to rozmowa), a będzie on atakowany do śmierci. Nie trzeba co chwilą kliknąć ani trzymać naciśniętego przycisku!

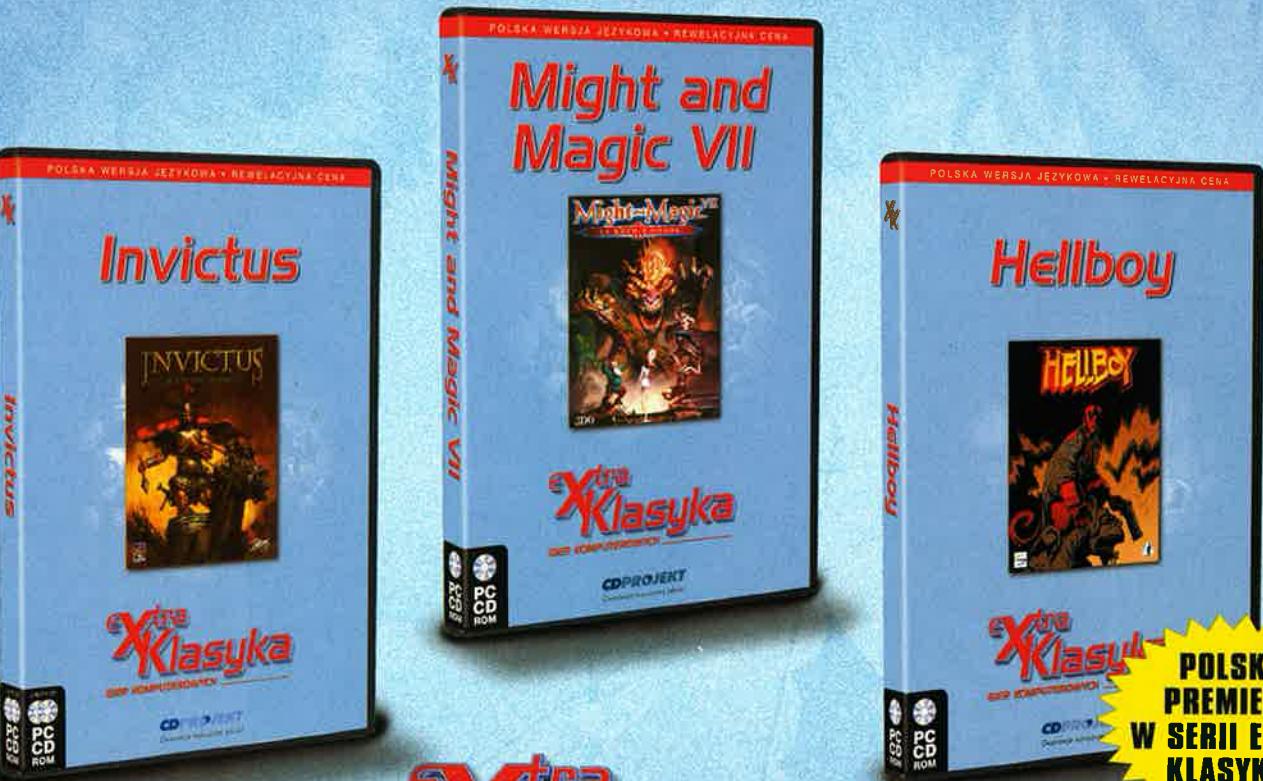
Cóż, zbierając to wszystko, ciężko nie dojść do wniosku, że kroi się kolejny wielki tytuł. Wprawdzie można narzekać na tylko trzy będące do wyboru rasy - bo dla miłośnika elfów czy krasnoludów to poważny problem - ale to praktycznie jedyna rzecz, do której można się przyczepić. Graficznie gra wygląda bowiem świetnie (a engine pozwala nawet na przejście na widok z TPP w FPP). Świat ma rozległy i urozmaicony, a przedkładanie questów nad bezmyślną walką to kolejny wielki plus. Chociaż... jest jeszcze jeden problem, który gracze pożądający pożądaniem do World of Warcraft muszą sobie uwiedomić. Jak na świętą grę online przystało, tak i WoW będzie (bo to praktycznie pewne!) niezwykle wciągający. I nie chodzi tu o rachunki za korzystanie z Sieci. Problemem może być czas, a dokładniej jego brak... Bo jeszcze jeden quest, jeszcze jedno zadanie i...

I na tym na razie koniec. W końcu każdy wie, w co się pakuje, a że na rozwojenie wszystkich za i przeciw jeszcze trochę czasu jest (bo premiera nastąpi pod koniec pierwszego kwartału przyszłego roku), więc później pretensje będziecie mogli mieć tylko do siebie!

World of Warcraft

Producent: Blizzard Entertainment
Dystrybutor: CD Projekt

Nowe hity za 19,90 !!!



extra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

W sprzedaży już w październiku!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



Coś Nowego

Polanie 2

GATUNEK: RTS



■ Janusz Prokulewicz

dosłownie "przypominać się" serwerowi w chwili, gdy będzie to niezbędne). Odsianie niepotrzebnych w danej chwili informacji pozwoli zaś na zwiększenie drożności łącznej oraz urozmaicenie w znacznym stopniu świata gry. Dodatkowa zaięta jest to, że system nie pozwala na foul play, np. widzenie przez ściany - po prostu dlatego, że gra, "wiedzieć", iż gracz nie powinien widzieć tego, co się za nim dzieje, nie będzie tego wyświetlać!

Screeny z obu gier, ukazujące kompleksowość światów - poniżej.



• Jedi Outcast

I kolejny tchnący nowością i dumny mocą silnika Quake III oraz talentem ludzi z Raven Software screenshock z Jedi Outcast, sequełu Jedi Knight, sequełu - jak pamiętać - Dark Forces.



• BattleTech - lives!

Nawet bardzo lives - kolejnym cyfrowym reprezentantem tego świata ma być BattleTech: 3025, a zatem gra wyłącznie multiplayerowa i hostowana przez EA (płatny - 10 \$ za miesiąc -

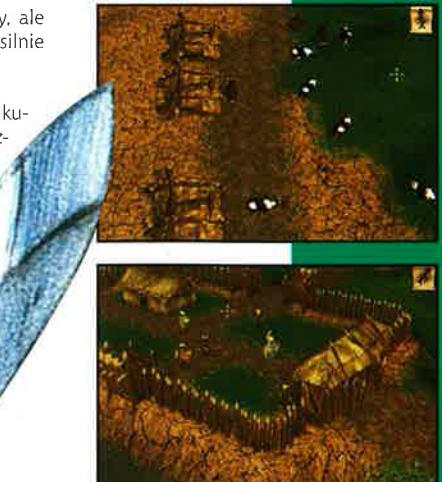
serwis Platinum). Na oficjalnej stronie gry (http://www.ea.com/worlds/games/pl_battle00/home.jsp) znaleźć można m.in. pełną dokumentację, opis świata, mechanik oraz...

Polanie 2
■ Producent: TopWare



nie będzie to rasowy roleplay, ale elementy tego gatunku dadzą się silnie odczuć.

Teraz nie będziemy już dowodzić kilkudziesięciostosowym oddziałem bezimiennych wojów, ale kilku-, najwyżej kilkunastoosobową grupą unikalnych postaci. Na czym będzie polegała ich unikalność? Otóż każdy nasz podwładny będzie miał swoje imię (np. Maćko, syn kowala). Duże znaczenie ma też wskaźnik doświadczenia



Kiedyś w to zagramy...

plan będzie mógł rzucić na wroga czar, który zamieni go w... KROWĘ!!

My tymczasem przejdźmy do pozostałych bohaterów. A znajdziemy wśród nich całą starą gwardię, czyli drwala, myślęwego, rycerza, woja, kapłana czy niedźwiedzia. Oprócz tego pojawi się kilka nowych, na przykład wilk (ciekawe, czy będzie można go oswoić?) oraz olbrzym. Każda postać będzie się charakteryzowała takimi cechami jak siła, szybkość, wytrzymałość i zdolności magiczne. Poza tym będziemy mogli zaopatrzyć ich w znalezione przedmioty czy magiczne artefakty. Nada to rozgrywce znacznie głębszego wymiaru i uczyni ją jeszcze bardziej emocjonującą.

Nie wspomniałem jeszcze nic o technicznej stronie Polan II, a naprawdę jest o czym. Przede wszystkim gra będzie hulała na nieco unowocześnionej wersji silnika z The Moon Project. Oznacza to środowisko w pełnym trójwymiarze. Rozgrywkę będzie można obserwować z każdej odległości i pod każdym kątem. Do-



Kiedyś w to zagramy...

Coś Nowego

formularz zgłoszeniowy na beta testy. Pierwsze prawdziwie impozujące screenshoty ponizej.

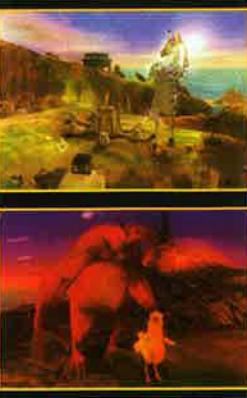


• Devil Inside: The Movie

Jedna eXtra gra, Devil Inside, pojawi się na wielkim ekranie! News, w zalewie informacji o kolejnych obrazach stworzonych na podstawie gier, wyróżnia się tym, że odpowiedzialny za scenariusz filmu - pseudohorror, czyli takiego straszyda z przynajmniej oczkiem, jest Hubert Chardot - twórcą m.in. serii Alone in the Dark!

• B&W: Creature Isles

Zaledwie dni dzielą nas od premiery minisequela (iego twórcy twierdzą, że zakres zmian uprawnia ich do stosowania tego słowa) tegorocznego hitu Black & White. Creature Isles, tak bowiem nazwano ów add-on, wprowadzi nową krainę bez bogów, zamieszkaną jednak przez żyjących w spoleczności-bractwie chowańców. Bractwo to stanie się prawdziwą szkołą dla naszego chowańca - dzięki temu będzie stanie polepszyć swoje statystyki, nauczyć się nowych cudów. Aby jednak dostąpić zaszczytu noszenia tatuażu bractwa, będzie musiał poddać się prób. Jednak z nich, zupełnie wyjątkowej i nieoczekiwanej, będzie... zdobycie samicy... hm, postaranie się o nowego, małutkiego chowanka, którego nasz dorosły chowanek będzie wychowywał na swoje podobieństwo! Niewiele zatem przesady będzie w stwierdzeniu, że Creature Isles będzie niczym Black & White do potęgi drugiej. Premiera Creature Isles to okres od listopada 2001 do lutego 2002.



skonale widać to na zamieszczonych obok screenach. O muzyce na razie nikt konkretnego nie wiadomo, ale jeżeli tylko będzie ona na poziomie tej z poprzedniej wersji, to możemy być spokojni. Podobnie ma się sprawia z udźwiękowieniem. Już nie mogę się doczekać kolejnej porcji odzywek. Fani poprzednich wersji doskonale wiedzą, o czym mówię.

Całość ma być utrzymana w iście baśniowym klimacie. Autorzy bowiem za jeden z głównych celów wyznaczyli sobie przycięgnięcie jak największej liczby młodych graczy. Interfejs został przygotowany właśnie z myślą o nich. Sam, mimo że do najmłodszych z pewnością nie należy, z niecierpliwością oczekuję na tę grę. Kiedy ona wrzesień nadzieje? Miroslaw Dymek zarzeka się, że ostateczny termin wydania to II kwartał 2002 roku, możliwe, że nieco wcześniej. Nie pozostaje nam nic innego tylko trzymać kciuki za naszych dzielnych rodaków... i niech MLEKO będzie z nami!!!

Coś Nowego

• Max Payne - co dalej?

Wiemy już, że niezbędne jest zaledwie ok. 12 godzin, by poznąć historię nowojorskiego gliniarza. Do później, odłożyć na półeczkę i zapomnieć o niej? Cóż, na to wygląda, gdyż w jednym z planów twórcy gry przyznały, że wątpliwe jest ukazanie się jakichkolwiek add-on: na przeszkodzie stoją ściśle powiązane akcję z fabułą, w praktyce uniemożliwiające szybkie przygotowanie "małego skoku w bok". Nie będzie także patcha wprowadzającego tryb multiplayer - tu problemem jest zaimplementowanie największej rewelacji Maxa - bullet time'u. Na pocieszenie możemy jedynie powiedzieć, że zawsze pozostają amatorsko tworzone mody (perwszy z nich, zastępujący gaturkę kognaciami kung-fu już w Sieci) oraz nadzieję, że tak sequel gry, jak pełnometrażowy film oraz serial telewizyjny (wszystkie już w produkcji) ukaza się szybciej, niż oczekujemy...

• Deus Ex 2 - na dłużej?

Dochodzą nas wieści (w żaden sposób niepotwierdzone oficjalnie, słowem - spekulacje) dotyczące prawdopodobnej daty premiery Deus Ex 2 (najlepszego jak dotąd thinker shooter'a). Miałaby być to gwiazda... 2002 r. /

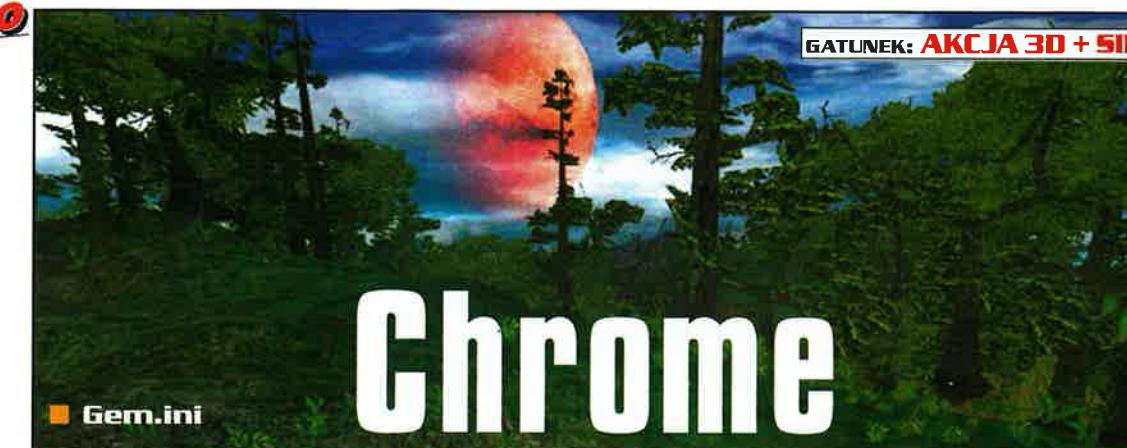


• W.A.T.E.R.

W gruncie rzeczy niewiele wiadomo na temat tego, ponoć rewolucyjnego, projektu Arithmetic Studios, prócz faktu, że nie należy mylić go z V.O.T.E.R. (Golem) i że rozgrywać się będzie w świecie, w którym największym skarbem jest woda oraz że planowana premiera to... nie do wiary - 2004...

• The Thing

Pojawienie się screenshotsów The Thing wywołało prawdziwą burzę. Rzut okiem nieco niżej wyjaśni dlaczego. Wciele już? W takim razie możemy iść dalej - The Thing jest komputerową adaptacją opowiadania "Who goes there?" Johna W. Campbella i filmu "The thing from Another World" oraz naturalnie remake'u tego ostatniego, którego dokonał John Carpenter w 1982 (z Kurtiem Russellem w jednej z ról głównych). Akcja gry rozgrywa się krótko po wydarzeniach ukazanych w filmie - do bazy na Antarktydzie poślą wojsko, by zbadać tajemnicze zniknięcie jej personelu naukowego. Na miejscu okazuje się... i znów odsyłam do zamieszczonych screenshotsów. :)



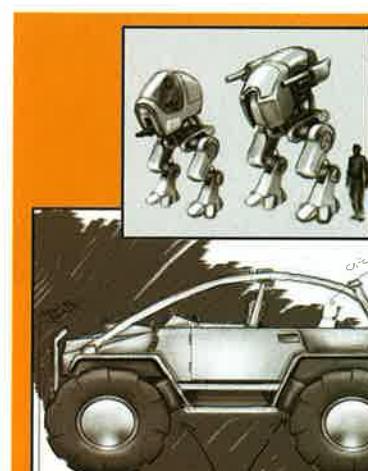
■ Gemini

Tym razem nie będzie sloganu o Polakach i gęsiach. W moim odczuciu bowiem zakłada on z góry, że Polak jednak nie potrafi, a w najlepszym przypadku - daleko mu do światowej czołówki. Zbyt często też powiedzenie to pojawiło się jako wstęp do (jednak) usprawiedliwiania braku gier "Made in Poland" -

"a bo to przecież nasi...". Tymczasem Chrome, nowy projekt studia Techland, w żaden sposób nie kwalifikuje się, by tak go traktować - w niczym bowiem nie ustępuje najnowszym produktom najlepszych firm developerskich! Więcej - nie jest wcale wykluzone, że tym razem to Polacy wytyczają ścieżkę, którą następnie podążą inni!

Chrome wymyka się skutecznie prostej klasyfikacji. Tylko porównie bowiem na pierwszy rzut oka jest to pospolita rzeczywistość TPP. Już побieżne choćby przejrzenie listy funkcji, jakie z 99% prawdopodobieństwem pojawią się w grze, sprawia, że szybko stawiamy Chrome obok Codename Eagle, Land Warrior, Operation Flashpoint, a nawet Deus Ex! Zaczynamy jednak od początku, od podstaw. Historia opowiadana przez grę rzuca pewne światło na to, czego należy się spodziewać. Całość rozgrywa się w nieokreślonej bliżej przyszłości, na powierzchni sześciu skolonizowanych i steraformowanych planet systemu Valkyrii.

Nasz bohater, Bolt Logan, niegdyś żołnierz elitarnego Korpusu Eksploracyjnego, a obecnie - wskutek decyzji senatu, by kwoty przeznaczone dotąd na tę instytucję przekazać komuś innemu - prosty najemnik, trafia tam nie po to, by zacząć nowe życie jako farmer lub drwal. Planety Valkyrii, porzucone przez



221

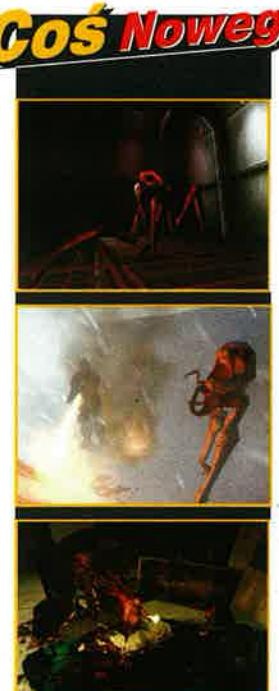


nie - celując z przykłenu nie będziemy w stanie się poruszać!

Na bojową skuteczność Logana wpływ ma odpowiedni dobór broni (od pistoletów po wyrzutnię rakiet, przy czym gracz nie jest ograniczony do tych z początku misji i może dobrać się na wroga) i wyposażenia dodatkowego (m.in. czujniki ruchu, sonar, latarka, medykamenty oraz osobno stymulatory, materiały wybuchowe; część z nich, jeśli misja tego wymaga, może być przypisana na stałe), ale i - jak w żywej legendzie Deus Ex - wszczęp eletroniczne! Te ostatnie pozwalają nie tylko modyfikować cechy herosa, lecz także widzieć w podczerwieni, sprawniej się poruszać, celniej strzelać. Co ciekawe, przy wyborze poszczególnych usprawnień z poszerzającej się z misją na misję

kluczem do sukcesu jest przede wszystkim trafny ich dobór!

Istotną wreszcie, w przeciwieństwie do większości gier tego typu, rolę odgrywać mają pojazdy. Ich różnorodność jest porażająca - od motocykli, przez quad'y i jeepy po... czołgi oraz jednostki nawodne! Twórcy gry twierdzą, że od nich zależy może częstokroć powodzenie lub porażka w wykonywanej misji! Nic dziwnego zatem, że sposób, w jaki się zachowują, bliższy jest symulatorom niż rzeczyściówkom - wszystkie one są w pełni wiarygodne: wychylają się na boki przy ciętnych skrętach, w widoczny sposób odnoszą obrażenia, a nawet jeśli nasza jazda jest wyjątkowo niebezpieczna bądź zupełnym przypadkiem znajdą się w samym środku wojny - eksplodują!

• ANNO 1503
- poczekamy dłużej

Sequel (a w zasadzie prequel) ANNO 1603 - o sto lat młodsze ANNO 1503 pojawi się dopiero w pierwszym kwartale 2002. Na początek tym wszystkim, którzy zdążyli już zrobić na półeczkach miejsce na pudelko z tą grą, możemy powiedzieć, że czas, jaki pozostał do nowej daty premiery gry, jej twórcy, Sunflowers, poświęcili na najdrobniejszy choćby szlifom i poprawkom, tak by produkt finalny spełniał - i przewyższał! - wszelkie oczekiwania graczy.



Czy w świetle powyższego może dziwić fakt, że Chrome, jawiąc się początkowo jako rzeczywośćka - i przez to niezbyt dla mnie atrakcyjny, stał się w tej chwili jednym z najbardziej przez mnie oczekiwanych tytułów najbliższych miesięcy? Strategiczne znacznie ukształtowania terenu, konieczność dobierania odpowiedniego sprzętu (także pojazdów) i "usprawnień", bogate charakterystyki broni, uwzględnienie czynników takich jak wspomniana w tekście "dezorientacja po trafieniu", ale nadto wszysko pełna swobody postępowania w zupełnie różnorodnych misjach, każą wierzyć, że już wkrótce dana nam będzie gra ze wszechmiar nadzwyczajna!...

i Chrome
Producent: Techland



też w tym miejscu zatrzymać się na moment i podkreślić graficzny rozmach, z jakim je tworzone. Spójrzcie na obrazki - na te wiarygodnie ukształtowane lodowce, spieczoną siołkiem, "falloutową" ziemię, okryte falującym lasem wzgórze, rozległe łąki - wszystkie "przykryte" od góry zupełnie przeciw prawdziwym niebom... Bez wątpienia pod tym względem Chrome jest po prostu za-chwycający!

Świat Chrome oglądamy z perspektywy osoby pierwszej i (nie lub) trzeciej, zwykle jednak zza pleców naszego herosa. Ten, jak na najemnika z bogatą przeszłością wojskową przystało, będzie zdolny poruszać się na wszystkie sposoby, w jakie robią to sprawni ludzie: biegać, chodzić w przysiadzie, czołgać się, pływać. Zmiany postawy nie tylko pozwolą zmniejszyć ryzyko wykrycia czy trafienia, ale i same wpływają będą na celność - twórcy wyraźnie dumni są ze swego "dynamic targeting system" drastycznie zmniejszającego szansę trafienia w ruchu. System ten sprawi więc, że niemożliwe będzie przycełowanie w biegu, i konsekwent-

puli, warto pamiętać, że możliwości naszego herosa do przyjmowania kolejnych nie są nieskończono, że ilość tych uaktywnionych nie może przekraczać poziomu maksymalnego obciążenia systemu nerwowego! Dodatkowo niektóre z "poprawek", oczywiście polepszając możliwości, jednocześnie obniżają inne cechy (np. szybsze poruszanie się z niwelowaniem dezorientacji po trafieniu, kosztem poziomu zdrowia)! Może więc okazać się, że



• Komiks Diablo

W chwili gdy czytacie te słowa, pierwszy z komiksów Diablo - Tales of Sanctuary, rezultat współpracy Blizzard z Dark Horse Comics, powinien już znajdować się w drukarni. Tych wszystkich, którzy właśnie rzucili się w kierunku świniekskarbonek, zapewne zmartwimy mówiąc, że mowa o rynku USA. Informujemy jednak, bo być może znajdzie się odważny rodzimy wydawca?

• Outlaws 2?

Uwaga: nie mamy żadnych podstawa, by sądzić, że rzeczywiście powstaje sequel Outlaws, jednak kilka przesłanek pozwala mieć nadzieję, że już wkrótce znów dane nam będzie chwycić colta i winchestera i ruszyć śladem bandytów.

Już niedługo...

Coś Nowego

Po pierwsze - Outlaws, jedyny jak dotąd profesjonalny FPP shooter rozgrywający się na Dzikim Zachodzie, ponownie pojawił się w sprzedaży (na Amazon.com - 10 USD). Po wtóre - LucasArts wydał ostatnio patch dodający obsługę D3D. Po trzecie - z rozmowy z Simonem Jefferym, prezesem LA, wynika, że rozpatrują ten pomysł, nie jest więc wykluczone, że działania powyżej mają na celu sprawdzenie zainteresowania ewentualnym sequeliem. Powtarzamy: nie wiemy niczego na pewno, widzi się nam jednak, że już niedługo LA ogłoszi, że np. bliżej im ostatnio Raven Software, prócz Jedi Outcast, zajmuje się Outlaws 2...

• Tani Original War!



Dobra wiadomość dla wszystkich fanów strategii! Original War, jedna z bardziej oryginalnych strategii RTS, jakie pojawiły się na rynku gier PC, będzie w Polsce kosztować... 29,90 zł!

Gra ukazuje się w serii extra Gra, co oznacza, że w zestawie poza 2 płytami CD znajdziesz się kartonowe pudelko oraz instrukcja. Original War będzie oczywiście w pełni spolszczone.

• Iron Storm

Wyobraźcie sobie, że pierwsza wojna wcale nie skończyła się w 1918, że jest rok 1964 - pięćdziesiąt lat od jej wybuchu, a ona wciąż trwa! I jakkolwiek technologia wojenna posunęła się bardzo do przodu, klimat retro pozostał - szybkostrzelne, leci głośne i zawodne karabiny maszynowe, czołgi, samoloty... Wizja ta, przekuta w kuźnach Koch Media, w FPP bądź TPP shooterze uka-



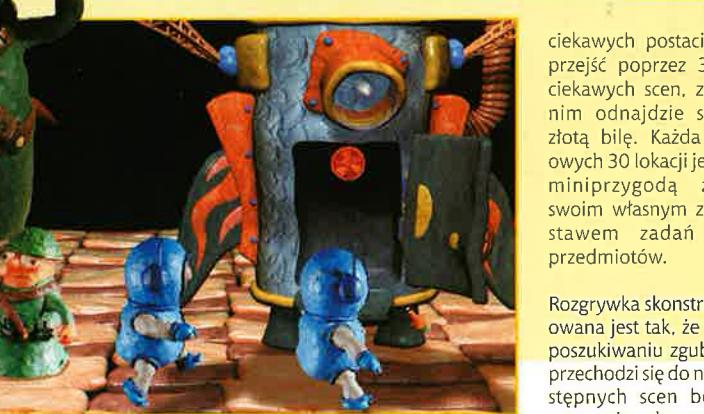
CLAY AGENT

Czy kojarzycie taką otw scenerię: plastelinowy świat, plastelino nowe postacie, plastelinowe zwierzęta, plastelinowe przedmioty... wszystko plastelinowe? Jeżeli kojarzycie i na dodatek taka sceneria przypadła wam do gustu, to mam coś dla was.

■ Devi

Clay Agent jest grą, której autorzy skorzystali z pomysłu stworzenia całego świata z plasteliną. Podobnie jak w Neverhoodzie (z którym skojarzenie miało nadzieję wywołać wcześniej), nie ma w grze elementu, który nie byłby stworzony z owej substancji.

Podczas gry wcielać się będziemy w supertajnego agenta, którego misją jest



odnalezienie cennej, złotej bilardowej bilii. Cała historia zaczyna się w otwartej przestrzeni, gdzie na pokładzie plastelinowego statku kosmicznego szef intergalaktycznej agencji wywiadowczej gra w bilard. Nagle zabłąkany meteoryt przeszczadza mu w wykonaniu dokładnego uderzenia i up... gwałtownie pchnięcie wysyła cenną biłkę daleko w przestrzeń. Spada

Główny bohater, którym kierować będzie gracz, jest najlepszym agentem służb wywiadowczych. Pomimo to jest osobą raczej niezdarną i z pewnością nie wygląda na superboczera. Jak na ironię, ma również bardzo wysokie mniemanie o sobie i swoich umiejętnościach. Dlatego właśnie opuszczając statek i wybierając się na plastelinową planetę nie bierze ze sobą broni, a jedynym jego ekwipunkiem to stary mundur i wojenny hełm.

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Tuż po lądowaniu nasz bohater staje twarzą w twarz z mnóstwem niecodziennych zadań, które doprowadzić go mają do szybkiego wypełnienia zadania. Jak się jednak okazuje, nigdzie w pobliżu nie ma zaginionej bilii, co z pewnością nie wróży rychiego jej odnalezienia. Co więcej, w dalszych etapach gry fabuła coraz bardziej się "rogała", a droga, którą pójdzie gracz, zależy tylko i wyłącznie od niego. W każdym razie - jak zapewnia producent - nie będzie czasu na ziewanie!

Generalnie do rozwiązania będzie 5 zadań, można będzie spotkać mnóstwo

ciekawych postaci i przejść poprzez 30 ciekawych scen, zanim odnajdzie się złota biłka. Każda z owych 30 lokacji jest miniprzędą ze swoim własnym zestawem zadań i przedmiotów.

Rozgrywka skonstruowana jest tak, że w poszukiwaniu zguby przechodzi się do następnych scen bez wracania do poprzednich. Swoją drogą, nie będzie nawet takiej możliwości. Wykluczy to sytuację, gdy trzeba będzie nosić ze sobą wszystkie dotąd zebrane przedmioty i sprawdzać je po kolej, w momencie gdy zajdzie potrzeba użycia któregoś z nich.

Clay Agent zapowiada się na niezbyt skomplikowaną gierkę, stworzoną po to, aby wywoływać uśmiech na twarzy. Jak podkreśla sam producent, jest ona przeznaczona dla ludzi obdarzonych fantazją i dużym poczuciem humoru.

Clay Agent

Dystrybutor: Manta

Plastusiowy pamiętnik

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

Polska wersja gry Firefly Studios **STRONGHOLD**

STRONGHOLD

... zbudowanie jej to nie wszystko.
Musisz ją jeszcze obronić!

PL

WERSJA POLSKA



99 zł

"Twórcy legendarnego **LORD OF THE REALMS** powracają z nową świetną grą **STRONGHOLD**."

www.strefa.com

sprzedaż

wysyłkowa:

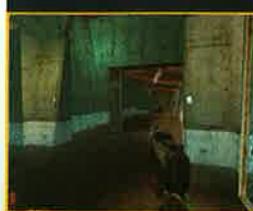


GRUPA ITT

patronat:

Coś Nowego

zać się ma na ekranach naszych monitorów już w początkach 2002.



UPDATE: Iron Storm zabierze graczy w podróz po całe rozdartej wojnę Europy, a nawet Azji! 6 rozdziałów gry obejmują m.in. front zachodni, front rosyjsko-mongolski, pociąg pancerny "Czarny", okupowany Wolfenbüttel, fabrykę cieczek wody Mad Baron i Berlin z Reichstagiem.

The Underworld: Crime Does Pay
Przestępstwo poplaca - tak brzmi podtytuł tego, już w tej chwili budzącego kontrowersje, projektu podjętego przez Phoenix Entertainment. The Underworld: Crime Does Pay stano-



wić ma mix FPS-ów, RPG-ów i RTS-ów. Pierwsze screeny, jakie znaleźć można na stronie PE, zdają się potwierdzać jedynie fakt, że sporą tam być

z first person shooterów, fabuła jednak - stawiająca gracza na czele organizacji przestępcości mającej aspiracje być główną siłą miejskiego półświatka - zdaje się mówić coś innego. Poniżej jeden ze screenów. Jak na autorski engine nowego w branży PE - nieźle, prawda?

• Thief III

Diekawi was, co się dzieje z trzecim Thiefem? No cóż, nieźle, nieźle - ponad lepiej, niż się można było spodziewać. Jeden z developerów zdziwił, że już jakiś czas temu mieli 3 poziomy i - uwaga! - dziającą AI! A jak wygląda? Unreal Engine (to wcale nie to samo, co engine Unreal) to naprawdę potężne narzędzie, więc jakby nieco lepiej niż wykorzystywany w poprzednich Thiefach Dark Engine. Zresztą - spójrzcie sami.



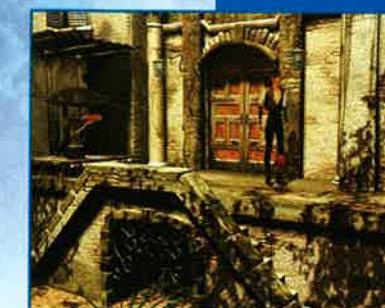
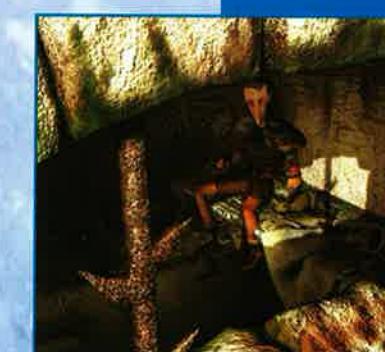
GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Rosjanie do tej pory na rynku gier komputerowych zasłynęli przede wszystkim Tetrisem, Tetrisem i jeszcze ze sto razy Tetrisem. Dopiero daleko za nim majaczy gdzieś w oddali, jeśli chodzi o sławę, Rage of Mages czy Echelon. Programiści z Saturn+ na pewno nie mają ambicji zdeterminowania króla zręcznościowych gier logicznych, ale na pewno chcieliby zmniejszyć nieco dystans dzielący od niego rosyjskie produkty.

■ Qn'ik

Jazz and Faust to nowa przygodówka, tworzona właśnie przez developerów zza północnowschodniej granicy. Z tego, co widziałem, może naprawdę miło zaskoczyć. Ale po kolej. Po uruchomieniu JaF graczy stanie przed wyborem, którym z bohaterów ma zamiar kierować - Jazzem, szmuglerem lubiącym ryzykować i pakującym się wiecznie w niemal kłopoty, czy Faustem, kapitanem własnego statku pochodzącego z drugiej strony morza i pełnym kontemplacyjnej zadu-

połowy detali zadziała, to będzie bardzo dobrze świadczyć o poziomie rosyjskich programistów. Nic, tylko czeka na pojawienie się pełnej wersji.



Jazz and Faust

Producent i Dystrybutor: Saturn+ / 1C Company

JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

PL
wersja polska

THRONE OF DARKNESS

Siedmiu Samurajów
Przeciwko Złu



W polskiej edycji gry oprócz 2 płyt CD z profesjonalną wersją językową programu znajdziesz również płytę z orientalną ścieżką dźwiękową z gry oraz Coś eXtra - niepowtarzalną bandankę.

współwydane przez:
PLAY IT
www.play-it.pl

SIERRA
www.sierra-online.co.uk

operowane przez:
CLICK
www.click.pl
(022) 811 07 29

sprzedaż wysyłka:
TENBIT.PL
www.tenbit.pl
(022) 811 07 29

patronat:
GRUPA ITI HOLDINGS



ZA PIĘĆ DWUNASTĄ



Rally Trophy

Podaję, że niewielu z was potrafiłoby szczerze odpowiedzieć na pytanie: "W co będziesz grać za, powiedzmy, trzy miesiące", nie mówiąc już o okresie półrocznym. Ja tymczasem należę do tych nieśliczych, którzy wiedzą - w Rally Trophy. Prawdziwość te daje mi kilkanaście fantastycznych godzin, jakie spędzilem nad wczesną wersją tej gry.

Gemini

Twierdzenia tego typu mogą wydawać się przedwczesne, choć z tego powodu, że w wersji, w której - dzięki uprzejmości CD-Projektu - miałem przyjemność pogrywać, zablokowano arcade oraz tryb multiplayer (obejmujące zarówno część symulacyjną championship, jak i arcade). To zaś, co uruchamiało się w sposób niebudzący wątpliwości, czyli tryb symulacji rajdów, oznaczone było jako "v. 0.52" i "Does not represent the quality of final version". Moim zdaniem jednak, tym większa zasługa gry i jej twórców - to bowiem, co jest w niej obecne, jak na tak wcześnie wersję reprezentuje się znakomicie!

Ad rem, jednak, ad rem. Dane nam było przetestować jedynie trzy samochody: Forda Cortinę, volvo Amazon (określany w redakcji mianem "czolgu"), escorta RS2000 (w wersji finalnej zobaczymy również m.in. fiata Abartha czy minicoopera). Wszystkie trzy napędzane są na tylną os, co oznacza sporą nadsterowność przy skratchach i kompletną niesterowność przy ostrym hamowaniu. To jednak nie wszystko, co da się powiedzieć o ich prowadzeniu - twarde zawieszenie sprawia, że są wreszcie niezwykle czułe choćby na najmniejszy wybór. Ma to znaczenie o tyle, że Rally Trophy to prawdziwy模拟ator, gra, która - jak twierdzą twórcy - ma zrobić z wirtualnymi rajdami to, co wcześniej Grand Prix Legends zrobiło z symulacjami F1!

Te nie trzeba wcale wiele, by tego doświadczyć - prosty test porównawczy escorta z RT i jego odpowiednika z Colinem McRae Rally 2.0 wystarcza aż nadto. W Colinie w praktyce nie można było stracić kontroli nad samochodem wychodząc z luku - tu, w RT, nie jest to niczym nadzwyczajnym. Różnica pomiędzy tymi dwoma tytułami najlepiej opisuje zdanie - że o ile w Colinie chodziło o to, by w jak najkrótszym czasie przejechać drogę z A do B, o tyle Rally Trophy polega na tym, by jak najlepiej utrzymywać na niej rozpoczęte, rozbijane i praktycznie niesterowne puder... Nie pokuszę się o stwierdzenie typu "ekstremalnie realistyczna fizyka", bez wątpienia jednak jest dokładnie tak, jak zdrowy rozsądek i setki minut telewizyjnych relacji każą wierzyć, że jest.

Tryb mistrzostw w Rally Trophy ma się składać z 42 etapów w 5 krajach, dających obraz rodzaju wyzwań, jakim sprostać musiał ówczesny kierowca rajdowy. Szwecja zimą, Finlandia jesienią, Rosja, Kenia, Szwajcaria latem - w grze pojawia się też tereny równinne i górzyste przy dobrej pogodzie, jak i w deszczu czy śniegu. Warto podkreślić, że plansze w grze są otwarte (w ramach rozszerzenia oczywiście), co oznacza, że jakkolwiek nie można podać żadnego od wytyczonej trasy toru dla pojazdów, to jednak nie ma żadnego problemu, by próbować scinać zakręty, przesługując się pomiędzy drzewami, czy... sprawdzić, jaki widok z okien mają mieszkańców domu na wzgórzu. Co ważne - plansze nawet w tej chwili wydają się niemal kompletne. Niemal, gdyż o ile odzniki w Rosji nie wymagają już poprawek, o tyle w Szwecji brak zmiany predkosci przy jeździe na śniegu (ciekawe, a zmniejszona przyczepność czujesz się natychmiast...) wreszcie o precyzyjne zdefiniowanie warunków.



uszkodzeń. Nawiąsem mówiąc - system uszkodzeń istniał i w wersji, którą mieliśmy przyjemność poznać. Jednak pewien jestem, że przyda mu się jeszcze kilka szlifów, tak by ich wpływ na właściwości jezdne samochodów był nieco większy... Sami twórcy zapewniają, że w finalnej wersji niczym szczególnym będzie finiszowanie na jednym sprawnym biegu, bez zawieszenia i z każdym kołem mierzącym w inną stronę...

Mimo tych kilku drobnych i w gruncie rzeczy prostych do poprawienia mankamentów Rally Trophy zapowiada się niezwykle obiecująco. O klasie gry świadczyć mogą wygłasiane na forum wrażenia z jazdy i śmiały porównania z Need for Speed: Porsche 2000 czy nawet Grand Prix Legends! Osobiście przychylilibym się do tej pierwszej opinii - nigdzie indziej realizm nie został w taki sposób zespolony z czystą przyjemnością wirtualnej jazdy. Cóż, nie ma wątpliwości, że Finowie z Bugbear Entertainment mają ogromną szansę, by w widowiskowy sposób dostali się na podium twórców samochodów. Jest też szansa, że już wkrótce po premierze gry, która odbędzie się prawdopodobnie jeszcze w listopadzie, umilkna toczone się obecnie dyskusje, czy lepszy jest Colin McRae 2.0, Pro Rally, czy Rally Championship Xtreme. Imię pogromcy ich wszystkich bowiem brzmi: Rally Trophy.

Rally Trophy

Producent: Bugbear Entertainment

To będzie WIELKA gra.

WIELKI HEROES



już za 59 zł

- Trójwymiarowy teren i jednostki.
- Systemy obronne: flary, pancerz, STEALTH.
- Zużywające się paliwo i amunicja.
- Dwa tryby rozgrywki: trening i zawody.
- Obsługa wielu urządzeń sterujących: klawiatura, pad, joystick.
- System dynamicznego oświetlenia (do 64 kolorowych światel na scenie).
- Obsługa okularów 3D.
- Niesamowita grywalność.
- Globalny serwis wyników dostępny w Internecie

TopWare
INTERACTIVE

Reality pump

ZA PIĘĆ DWUNASTA



w i g g l e s

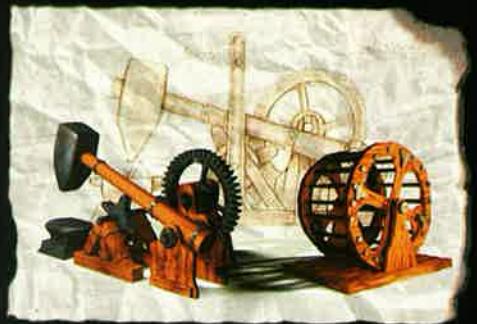
■ beerman

Proces produkcji gry to długotrwała i ciężka praca. Jednym z jego bardzo ważnych elementów są tak zwane beta testy, czyli wnikliwa analiza całej gry i likwidowanie wykrytych błędów i niedoróbek. Dzięki temu - przynajmniej teoretycznie - gracz dostaje do ręki pełnowartościowy produkt.

W czasie testów bardzo często gry są kompletnie nierozumiałe dla ludzi, którzy nad nimi nie pracowali. Wiadomo - swoje dziecko się zna i dla ułatwienia sprawy wiele elementów, które pojawiają się w finalnej wersji, można pominać. Gry opisywane w tym dziale to zazwyczaj prawie pełne produkty. Od wersji skleowej dzielę je jedynie kosmetyczne poprawki. Dlatego też działy nazwuję się "za pięć dwunasta".

Wersja beta gry Wiggles, w którą miałem okazję pogrywać, była nieco inna. Powinna trafić do działy "za piętnaście dwunasta", gdyż do pełnej gry nieco jej brakowało. Zaczęły jednak od początku, ponieważ większość z was wie o Wiggles zapewne tyle, ile można było przeczytać w zapowiedziach prasowych.

Wiggles to gra strategiczna, w której obejmujesz rolę opiekuna skrzatów tak właśnie zwanych. Celem - początkowo dość odległym - jest pokonanie pradawnego złota (o historii poczytajcie w ramce). Żeby ów cel osiągnąć, trzeba się dobrze opiekować małymi poddanymi. Nauczyć ich jeść, bawić się, bronić przed zagrożeniami - i tak przez kilka



pokoleń, od epoki kamienia łupanego aż po przyszłość. Ta gra to hybryda kilku gatunków i gdybym miał porównać ją do już istniejących, padłyby chyba tytuły takie jak The Sims, Creatures i coś z klasycznych RTS, np. Command & Conquer.

Akcja the Wiggles rozgrywa się pod powierzchnią ziemi. Z każdym kolejnym krokiem zbliżającym nas do zakończenia napotykamy różne przeszkody oraz środki służące ich rozwiązaniu. Pojawiają się wrogowie, tacy jak smoki czy trolle, napotykamy strumienie lawy, które trzeba przekroczyć. Aby tego dokonać, należy nauczyć skrzaty, jak mają przeżyć, jak mają wykuwać broń, gotować ulubione grzybki, hodować chomiki, produkować narzędzia i różne maszyny. Trzeba jednak wziąć pod uwagę fakt, że nasi podopieczni jak wszystkie żywe istoty

potrzebują również czasu dla siebie. Lubią spać, pograć w karty czy kregla, pójść do pubu, no i oczywiście zakochiwać się. Ten ostatni element życia Wigglesów jest o tyle ważny, że - jak wspomniałem - osiągnięcie celu potrwa kilka pokoleń, a każde następne trzeba najpierw "wyprodukować". Co ciekawe, to od nas zależy, czy młodzież wychowamy na wojowników, budowniczych czy na przykład naukowców. W zasadzie planowanie przyszłości naszych pociech jest jednym z bardzo istotnych elementów gry.

Pojawia się w niej pięć klanów skrzatów i dziewięć ich rodzajów (skrzatów - nie klanów). Możliwe jest zbudowanie ponad trzydziestu obiektów, gdzie obywa się produkcja dwudziestu rodzajów narzędzi, których będziesz używać. Aby je wyprodukować, należy zabawić się w górnika i wydobywać siedem różnych kopalin. W czasie gry skrzaty znajdą lub wynajdą dziesięć rodzajów broni i nauczą się czterech stylów walki, takich jak karate czy tae kwon do. W sumie nasi podopieczni potrafią zająć się dosłownie setką różnych rzeczy - związanych zarówno z pracą, jak i z zabawą. Odkrywając wszystkie te cuda, będziemy podróżować przez pięć okresów historycznych.

Mniej więcej wiecie, na czym polega gra. Wybaczyście mi - mam nadzieję - fakt, że wiele z powyższych informacji pochodzi od producenta. Niestety nie miałem możliwości ich zweryfikowania, ale to, co widziałem, każe mi raczej ufać obietnicom autorów. Spytacie, dlacz-

Wyłączna dystrybucja w Polsce

www.lemon-interactive.pl

 **LEMON**
INTERACTIVE

OPSYS
gra warta
10 000 złotych!



Te pieniądze są prawdziwe i mogą być twoje!

Podejmij wyzwanie!

1. Zainwestuj: kup SuperGrę OPSYS za jedyne 29.90!
2. Zagraj: znajdź w grze 100 starych monet!
3. Wygraj: 10.000 złotych!!!
szczegóły: www.gry.wp.pl

[hyper]media:

SuperGra OPSYS w kioskach i salonach prasowych

Premiera 2 listopada 2001

Cena ~~10.000 zł~~ promocja: 29.90 zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88

Wszystkie logo i znaki firmowe są własnością firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione

go sam wszystkiego nie sprawdziłem? Cóż, odpowiedź jest dość prosta. Po pierwsze, wersja, którą testowałem, nie należała do zbyt stabilnych i dość często zdarzało jej się zwiastować. Ponadto system sterowania skrzatami nie został jeszcze do końca dopracowany, gdyż często bywało tak, że maluchy w ogóle nie reagowały na moje polecenia. Kolejny powód to wydajność - dopóki nie przesiedlem się na PIII 1500 z GeForce 2, będę świadkiem ostrego żałobowania grafiki, a to, jak wiadomo, niezbyt pomaga w spokojnej grze. Jednak wszystko to nic - nie z takimi rzecząmi się walczyło. Najważniejszym powodem był brak w grze istotnych dialogów. Zadania do wykonania, wszelkie podpowiedzi i porady daje słodka pani skrzatowa (ależ innych skratów niż nasi bohaterowie), a ta niestety



potrafiła powiedzieć jedynie, że linijka tekstu, jaką miała się pojawić, nie została znaleziona. Tym sposobem musiałem grać całkowicie na ślepo i nawet życzyłość 'timu' z Action Plusa (podkładali teksty, jakby ktoś pytał) niewiele pomogła.

Jednak udało mi się nieco pogrądzić i muszę powiedzieć, że jestem pod wrażeniem (bardzo pozytywnym).



Dawno już bowiem żadna gra nie wydała mi się tak świeża i oryginalna. W Wiggles wszystko jest takie - od początku do końca, a to rzeczą niespotykana wśród wydawanych dziś produktów. Nie chciałbym pisać więcej o rozgrywce, bo na to przyjdzie czas w recenzji - to przecież jest tylko sprawozdanie z beta testów.

Na zamieszczonych obrazkach można zobaczyć, jak to wszystko wygląda. Oczywiście nic nie zastąpi animacji na ekranie komputera, więc napiszę parę słów na ten temat. Wersja, którą otrzymaliśmy do testów, była - jak już wspominałem - dość wcześnie betą. Dlatego w menu konfiguracyjnym nie było jeszcze możliwości włączenia obsługi T&L, czyli specjalnych funkcji nowych akceleratorów. Okazało się jednak, że Wiggles wcale na tym nie traci, bowiem cała gra jest... mówiąc krótko, śliczna. Długo cieszyłem się otoczeniem, w którym poruszały się skrzaty. Również ich animacja została zrealizowana we wspólnym sposobie. Grafika jest kolorowa, pełna szczegółów, dyskretnych, lecz poprawiających nastrój efektów specjalnych. Nie wiem dokładnie, na czym to polega, ale Wiggles wygląda tak, że na ustach grającego mimowolnie pojawia się uśmiech. To trzeba zobaczyć samemu, szczególnie że humor w Wiggles nie należy do nachalnych, a to się ceni. Nawet jeśli ktoś okaże się całkiem niezręty na uroku grafiki, to na pewno powałą go na ziemię teksty Wigglesów. Tego akurat wเบcie nie zabrakło i zapewniałam was, że rzeczywiście konie, służąc niezobowiązujących pogaduszek skratów.

Ogólnie rzeczą biorąc, oprócz oczywistych problemów związanych z testowaniem wersji beta, jestem bardzo pozytywnie nastawiony do tej gierki. Sądząc z tempa prac (w ciągu dwóch tygodni otrzymaliśmy dwie wersje, każda poprawiona względem poprzedniej), już niedługo wszyscy będą mogli cieszyć się obserwacją pocynań Wigglesów. Co ciekawe - dla niektórych - The Wiggles będzie jedną z pierwszych wyprodukowanych w Europie gier na nową konsole Microsoftu. Prace nad wersją PC i X-Box postępują równolegle, więc jeśli w końcu dojdzie do premiery konsoli, będzie można pogrądzić w The Wiggles również i na niej. Nie doszukam się nigdzie takiej informacji, ale przypuszczam, że będzie możliwa rozgrywka sieciowa między PC a X-Boxem.

Ostatnią optymistyczną informacją powinien być fakt, że dystrybucją The Wiggles w Polsce zajmuje się CD Projekt. Można zatem spodziewać się profesjonalnie spolszczonej i dobrze wydanej gry - mamy nadzieję, że w atrakcyjnej cenie. To jest tytuł, na który naprawdę warto czekać.



Nie Ty rozpocząłeś tę wojnę... Ale Ty musisz ją skończyć!

REAL WAR

AIR LAND SEA

99,90 zł

**Szukaj w sklepach
pod koniec
października**

To nie jest tylko gra.
To Prawdziwa Wojna...

Pentagon opracował specjalne algorytmy SI, pozwalające stworzyć najwierniejszą symulację III Wojny Światowej. Na wypadek, gdyby do niej doszło. To właśnie dzięki tym algorytmom, zaimplementowanym w grze REAL WAR, możesz się przekonać, czy nadajesz się na dowódcę sił sprzymierzonych. Niestety, tym razem musisz postarać się naprawdę, bo wkrótce Pentagon może Cię potrzebować... ■

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
www.lemon-interactive.pl

LEMON
INTERACTIVE

Gamewalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.

Rubryka ta powstała po to, by:

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA,
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info),
- 3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz – dzięki Gamewalkerowi – możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło – sprawdźcie sami.



Alien Nations 2

Gatunek: RTS **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PII 350, 64 MB RAM, Windows 9x, akcelerator min. 4 MB **Grałiśmy na:** (np.) C450, 192 MB RAM, Windows 98, akcelerator 16 MB RAM **...i:** cóż, jakkolwiek mogłyby być lepiej, nie było żle



Uwagi:

Mac Abra: Settlers + nieco humoru + parę fajnych pomysłów. Nieźle. Oni: Stworzona po to, żeby posiadacze 19" monitorów mogli cieszyć oczy. Allor: A posiadacze mniejszych zaczęli rozwijać ich wymianę... Herr Spiegelmann Eld: Das ist gut gierken aber das klonen Settlers. Czarny Iwan: Na pewno nie będziecie się nudzić. Jedi: Ja się tak nie bawię. Alien to zielone szuje, bo zżerają mi kwiatki w ogródku



Arcanum

Gatunek: cRPG **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** Windows 95/98/2000/ME, PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna 8 MB RAM **Grałiśmy na:** PII 450, 256 MB RAM, TNT 32 MB **...i:** to stanowczo za słaby sprzęt!



Uwagi:

Oni: Fallout + magia – dla miłośników galunku pozycja obowiązkowa. Tylko po co ten real time? Allor: Dla miłośników z mocnym sprzętem i dużym samoparciem, bo engine jest slabutki! StrangeOne: No i wygląda to gorzej od Falloutu... Gem. ini: Viel Halas o nic... Mal Rix: Cośla się na tę grę tak uwzięły, ktoś by pomyślał, że to coś cienkiego, a tak przecież nie jest... Czarny Iwan: Cienkie! Jak Gem. ini. Herr Spiegelmann Eld: Schweine! Jak Ty sprechen o nasz komendant? Jedi: Hans, czas na jajne kanapki, funfokloka mamy.



Catan PL

Gatunek: planszowa **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PII 233, 64 MB RAM, Windows 9x, akcelerator min. 4 MB **Grałiśmy na:** PII 500, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB **...i:** he, he :P



Uwagi:

Mac Abra: Pograć można, ale zachwytu nie budzi. Smuggler: Planszówka przeniesiona na komputer. StrangeOne: Na długie zimowe wieczory – żeby się jeszcze bardziej dłużły... Herr Spiegelmann Eld: Gra raczej dla szachistów, bo akcji tu nie uświadczycie. Wołej demo Wolfenstein. Gem. ini: Catan ist eine gute niemieckie Giere! Czarny Iwan: Zasnąłem nad głębką. Jedi: Ja, jaaa, pancerfaustvolswagen, ja, jaaa...

Skala ocen:

1 - po prostu dno + metr mulu; gra, która w ogóle nie powinna ujeździć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik 1... i przyjdź jutro z rodzicami!;) W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą...

3 - cienia gra; ma jakieś rzeczy wartę wzmiąki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposażeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-.

4 - raczej cienia; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można – ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...

5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu nizkim specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przezwaja). Pograć można – gra raczej nie rozczarować, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - niezła gra, choć do czolówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy jedyknie warzące pochwałę. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Potrzebuje przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.

9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywca. Grafa i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.

10 - po prostu cuda (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaneczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczerze ci opana. To gra, która przejdzie do klaszki danej gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla FPS). Wiesz, że za rok albo dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!



eRacer

Gatunek: arcade/sim **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PII 300, 64 MB RAM, Windows 9x **Grałiśmy na:** PII 500, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB **...i:** w 1024 na 768 - niemodelowo



Smuggler: Ja tam się nie znam, ale chłopaki pieją z zachwytu... J.I.L.T.: Pobawić się można, ale jeździć? Woł moje "porsze" 125p...;) Q'n'ik: Kukurykull! **McDrive:** Bez przesad! Gra dobra, ale żeby się specjalnie w koguta zmieniać? Herr Spiegelmann Eld: Jakiego koguta? Nie poznaje po głosie, że to zwykły CHICK? Ugly Joe: Koś coś mówił o CZIKACH?! **Czarny Iwan:** Bardzo czekoladowy. Jedi: Up... down! Up... down! Up... down! Up... down! Up... down! Podwójni tempo! Updownupdownupdown!



From Dusk Till Dawn

Gatunek: TPP **Ocena:** 7/10 **Wymagania minimalne:** PII 266, 64 MB RAM, 3D card **Grałiśmy na:** C566, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB **...i:** slide show przy wielu przeciwnikach



Uwagi: Smuggler: Z filmu został tytuł, wampiry i sporo leżącej się krwi. Q'n'ik: A szkoła, bo to jeden z bardziej udanych tworów Rodrigueza. Herr Spiegelmann Eld: Biorąc pod uwagę, że filmowy pierwowzór to dla mnie arcydzieło kinematografii, jestem zniechęcony poziomem gry. Gem. ini: A Herr Schwarzer Iwan był w siódmych Himmel... Czarny Iwan: Kwisile i soczyste. Zwolennicy czerniny będą kontent. Jedi: Jam jest kontent, właśnie przegryzmylem w nowym baldachimie i będę teraz dusić gumową kaczuszkę.



Hateful Chris

Gatunek: platformówka **Ocena:** 3 **Wymagania minimalne:** P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4x CD, karta dźwiękowa **Grałiśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2 **...i:** (ta gra nie potrzebuje szybkiego sprzętu)



Uwagi: Smuggler: Niech was nie zmyli grafika. To na pewno nie jest gra dla dzieci. StrangeOne: Ga, ga? Herr Spiegelmann Eld: Teraz wiecie, skąd ten nick - StrangeOne. Jak mu słukną dwa latka, to go sobie zmieni. Czarny Iwan: Połączam. Jedi: Jasiu, nie kop pana, bo się spocisz...



Incredible Machines...

Gatunek: logiczna **Ocena:** 6+ **Wymagania minimalne:** Pentium 90, 32 MB RAM **Grałiśmy na:** C600, 256 MB RAM **...i:** zgadnijcie :))



Uwagi: Mac Abra: Cóż, jeśli ktoś lubi gry logiczne... StrangeOne: Nawet jeśli nie lubi, to zobaczyć powinien – to jest super! Starie, ale jarłe! Herr Spiegelmann Eld: Herr Komendant, zobaczy to ty mußt der Wolf. Jedi: Koledze eksplodowały głowa od nadmiaru myślenia...



Legend of the Prophet... II

Gatunek: przygodówka **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P223, Windows 98/ME, 64 MB RAM **Grałiśmy na:** C600, 256 MB RAM, Riva TNT2 **...i:** nie miałem powodów do narzekań, ale za szybko było



Uwagi: Mac Abra: Przygódówka jak każda inna. Zachwytu nie budzi. StrangeOne: Jak i większość przygodówek – ale jak ktoś lubi, to niech bardzo. Herr Spiegelmann Eld: "Przygódówki są jakieś takie nudne. Nie lo, co Wolf. Lubie se pobiegać z miotaczem w łapach, spaćki kitu Amerykańca..." (z pamiętnika obrońcy bunkra na plaży Omaha). Gem. ini: Abenteuer, ja? Nie dla mnie... Jedi: E, panie z miotaczem! Hej! Mogę prosić o ogień?... Sęzia: Śpałony!!!



Legends of Might & Magic

Gatunek: akcja **Ocena:** 6 **Wymagania minimalne:** P266 64 MB RAM, 16 MB na dopały **Grałiśmy na:** C566, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB **...i:** bez problemów technicznych

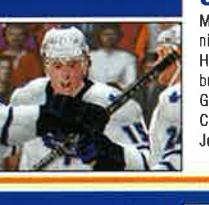


Uwagi: Smuggler: Lupanina! I to niezbyt dobra... Mac Abra: Gorsze niż Crusaders of M&M. Q'n'ik: W skrócie, WAOK. Wielka Akcja Odcinania Kuponów. StrangeOne: Z tego 3D0 nieślej slynie, ale przeszli nawet samych siebie – cienizal! Herr Spiegelmann Eld: Herr Oberlagentanczyci nich bluzgać na meine die ukochanen producenten. Gem. ini: Placi z zgryzaniem Zahnen...; Czarny Iwan: Brzydkie, nudne, przeciętne. Jedi: Czerwone, kwadratowe, podłużne.



NHL 2002

Gatunek: sportowa **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** AMD 200, 128 MB, Win 9x, akcelerator **Grałiśmy na:** AMD 300, 256 MB RAM, GeForce 2 **...i:** krążek latał tak szybko, jak wyleżała kula z lufy schmeissera



Uwagi: McDrive: Hokej jak hokej – jak ktoś lubi, to polubi; jak nie lubi, to być może go weźmie, ale niekiedy...;) Herr Spiegelmann Eld: Wiecie, czego brakuje NHL 2002? Latarnia z miotaczem po plaży i bunkrach. Chociaż, gdyby zamast kija mieć schmeissera, to... Gem. ini: Sportswise, ja? Nie dla mnie... Czarny Iwan: Kilku facetów śliżga się po lodzie. Co za nudny. Jedi: Główny bohater to śliści facet. Oby się utopił w przerbili.



Paris - Dakar Rally

Gatunek: wyścigówka **Ocena:** 3 **Wymagania minimalne:** P450, 64 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, wskazany akcelerator **Grałiśmy na:** C533, 256 MB RAM, TNT 32 MB **...i:** miejscowościach



Uwagi: Smuggler: Dziękuję, postój. McDrive: Nie wszyscy żółci, co ma cztery kółka! Herr Spiegelmann Eld: A to dlatego, że nie można bronić plaży przed aliantami. Co to za gra, gdzie nie można strzelać? Gem. ini: Szczęście! Zmarnowana licencja... Czarny Iwan: Kilka aut jeździ po piasku. Co za nudny. Jedi: A ruszyły cztery litery i pobiegła, zamast wozić tłuste lyki samochodami.



Primal Prey

Gatunek: shooter **Ocena:** 1 **Wymagania minimalne:** PII 350, WIN 95/98/2000, 64 MB RAM **Grałiśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2 **...i:** jak kulawy diplodok



Uwagi: Smuggler: Popluczny po Parku Jurajskim + Carnivores. Niestrawne! StrangeOne: Znaczy się sensacje to owszem wywołać może, ale żolądkowe... Herr Spiegelmann Eld: Clekawe, ile pocisków ze schmeissera potrzeba, by ukraśli dinozaura? Gem. ini: Zależy, kto strzela... Czarny Iwan: Kilka dinozaurów biega po lesie. Co za nudny. Jedi: Ja proponuję je ulluc i zezreć. J.I.L.T.: A czy na pewno są straszne? Smuggler: Te na pewno nie. Tak jak gra



► Red Faction

► **Gatunek:** FPP ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania minimalne:** P-2 400, 64 MB, akcelerator 8 MB ■ **Grałiśmy na:** AMD 800, 256 MB RAM, GeForce 2
► ...: rozbite szyby rozpryskiwały się w błyskawicznym tempie



Uwagi:

Smuggler: Niem, niem...
Mac Abra: Ode, nie przepadam za FPP, a to mi się bardzo spodobało.
StrangeOne: Rozpryskiujące się szyby rulez!
Allor: Przebijanie się przez ściany rulez!
McDrive: Rulez, rulez! Eeee, znaczy się RF Rulez!
Herr Spiegelmann Eld: Cudna gra, ale Wolf chyba będzie lepszy...
Gemini: Leute, ta gra kostel nur 50 złotych! Do sklepów marschieren march!
Jedi: Żadnych jefów! Dobijać gumowymi kurczakami!



► Schism... PL

► **Gatunek:** przygódówka ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** P333, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/ME, DirectX 8 ■ **Grałiśmy na:** C600, 256 MB RAM
► ...: zero zaciachów



Uwagi:

Mac Abra: Dla fanów Myst - obowiązkowa.
Ugly Joe: Bazaar efektowne pod względem wizualnym... ale zagadki niesamowicie zakręcone.
Smuggler: No i dobrze miejcie Dżo Vohyn Dni - na ukończenie...
Allor: No i dobrze mieć dużo mokrych ręczników - na okładki. Czasami naprawdę się przydają!
Herr Spiegelmann Eld: A ma pan pozycję schmeissera, bo młodzak zostawiłem w wychodku, a tu mi się hamerykańscy pchają drzwiami i oknami.
Jedi: Spalić Hans! Biegaj po młodzaku i powiedz fijerowi, że wychodzimy się zabawić!



► Steel Panthers World at War

► **Gatunek:** strategia ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM, Win 9x ■ **Grałiśmy na:** C933, 256 MB RAM
► ...: a jak mogło być? :)



Uwagi:

Mac Abra: W skrócie - założenia z SP, engine z SP2 + megakampania. A gra jest za darmo!
Bomba!
StrangeOne: Znaczy się, tylko gra za darmo - bomby niestety brak...
Herr Spiegelmann Eld: Nie fajne, bo jest II wojna światowa, waleczny Wehrmacht... ale... brak sekus u linijnego SP z kolejką, jaka się ustawia za sprawą Wolfa.
Gemini: Eld, radzę - widać wracającego Mac Abrę - wybierz się lepiej na dłuższy spacer...
Jedi: Czy fijer wie, że jego piwnica z winami została zniszczona?
Smuggler: Proszę o kartę win rzadu! :)



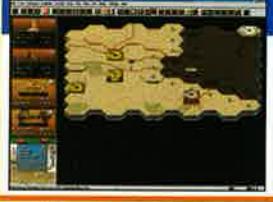
► Tajemniczy świat Might & Magic

► **Gatunek:** strategia ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania minimalne:** P123, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4x CD ■ **Grały na:** AMD 800, 256 MB RAM
► ...: bez żadnych "ale"



Uwagi:

Mac Abra: Dla fanów Herosów pozycja obowiązkowa.
Smuggler: Ale, moim zdaniem, zamiast Crusadersów mogli dać jakiś pack albo Herosów 2?
Qn'ik: Jednak to wszystko to tylko preludium do Heroes IV. Drzyjcie narody, bo ta gra może wstrząsnąć Światem!
StrangeOne: Taaaa, wszyscy zawyją na samą myśl o nowej akcji odcinania kuponów...
Herr Spiegelmann Eld: Nawet mi się tylko pod luię, heretyku, a pożałujesz swych herezji.
Gemini: Mam, mam, czarne pudełko stoi sobie u mnie w domku na półceczce. :)
Jedi: A ja nie mam, przełamali mi trąbanta na różowu.



► Tobruk'41

► **Gatunek:** strategia ■ **Ocena:** 4 ■ **Wymagania minimalne:** P133, 32 MB RAM ■ **Grały na:** C600, 256 MB RAM
► ...: zasuwala jak Rommel w jego najlepszych czasach!



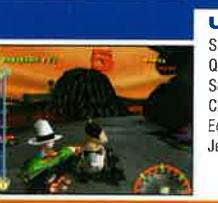
Uwagi:

Mac Abra: Hardcore'owи stratezdy będą zadowoleni, ale reszta graczy raczej nie...
StrangeOne: Chyba że i hardcore'owи będą mieli coś lepszego do roboty - zresztą już na spektruszu były Desert Rats!
Herr Spiegelmann Eld: Hej, hardcorowiec, lepiej wylacz tą stronę, bo oglądanie pornografii dziecięcej jest karalne... :P
Smuggler: To chyba jednak było jakieś anime... :)
Czarny Iwan: Co za nudny.
Jedi: Strategicznie się nie wypowiem, ale i tak macie w zęby.



► Toon Car PL

► **Gatunek:** arcade ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM, Windows 9x, 2K, akcelerator min. 4 MB ■ **Grały na:** III 500, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB
► ...: i-de-al-nie!



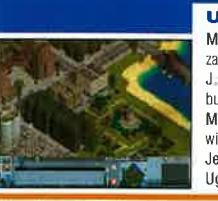
Uwagi:

Smuggler: Bawabej Pierwszy raz udało mi się zrobić korkociąg samochodem. :)
Qn'ik: Bond, już nie lakię rzeczy naprawia...
StrangeOne: Ale to dlaiego, że miał pewności, iż za parę akcji dostanie zmiennika. :)
Czarny Iwan: Tony radości. Gdyby można jeszcze było zrobić milażę jak w Carmageddonie. Ech, marzenia.
Jedi: Kelner! Jeszcze jedną hostessę, proszę.



► Traffic Giant Gold

► **Gatunek:** sim/ekonoma ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM, Win 9x ■ **Grały na:** C366, 256 MB RAM
► ...: niczym pospieszny autobus



Uwagi:

Mac Abra: Kto wieǳiał TG, ten wie wszystko. Kto nie wieǳiał, a chciałby się pobawić w zarządzanie komunikacją w dużym mieście, nie będzie żałował zakupu.
J.I.L.T: Brakuje tu możliwości ingerowania w rozwój urbanistyczny miasta (poza wybieraniem budynków), ale Traffic wciąża (czy posada dyrektora MPK jest wolna?).
McDrive: I w końcu przestanie narzekać na spóźniające się autobusy - a przynajmniej będzie wiedział, dlaczego...
Jedi: Zawsze byłem fannem kierowców alfababów.
Ugly Joe: Wiemy, wiemy, tych przystojnych brunetów... stale dzwonią do redakcji...
Gra: Wszystko, co zostało pojęte, zostało pojęte.



► Watchmaker

► **Gatunek:** przygódówka ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania minimalne:** PII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX, akcelerator ■ **Grały na:** C800, 256 MB RAM, GeForce 2
► ...: żadnych problemów



Uwagi:

Mac Abra: Trochę przygodówki, trochę horroru i grafa 3D. Nawał niezle, nie powiem.
Ugly Joe: Tylko sterowanie jakieś takie... dziwne. Przynajmniej pokój się nie przykrynie.
Allor: Ale jak ktoś lubi przygodówki, to przykrynie, a jak nie lubi - i tak nie zagra, nie!
Herr Spiegelmann Eld: Nicht schiessen, nichl schiessen... Zaraz, to nie ta gra. Ale w Wolfie też tyka... podłożony ładunek wybuchowy.
Jedi: Jeszcze raz poproszę pierogi, tylko tym razem nie ruskie, bo jakieś takie małe...

PS Redakcja przeprasza wszystkich Niemców (szczególnie tych w forcie) za poziom naszej niemczyzny :). Informujemy też, że wielokrotnie wspomniane tu demo Return to Castle Wolfenstein (tzn. aktualna wersja) nie może być zamieszczone na ŻADNYM Cover CD. :).

BIEGNIJ W ŚNIEGU, DESZCZU I WE MGŁE, ROZPRAW SIĘ RAZ NA ZAWSZE Z DR. ROBOTNIKIEM I ZDOBĄDŹ SZMARAGDY CHAOSU



Niesamowite tempo gry, siedem zwariowanych poziomów, tajemne przejścia, pułapki i czyniące na każdym kroku nieobliczalne roboty. A to wszystko w scenerii bajecznie kolorowej Wyspy Flików.

OKŁADKI NA CD

Kawaii

www.kawaii.pl

KOMPENDIUM KAWAII NR 3
POKEMON! • DRAGON BALL • SAILOR MOON • FUSHIGI YUUGI
KOMPENDIUM KAWAII
PIERWSZE W POLSCE KOMPENDIUM MANGI I ANIME
Cena: 28 zł

**WSPANIAŁY PREZENT
DLA KAŻDEGO FANA!**

KOMPENDIUM KAWAII 3

W SPRZEDAŻY JUŻ NA MIKOŁAJA 2001!

Na 300 stronach między innymi ujrzymy:

PIERWSZY POLSKI ANIME GUIDE
(alfabetyczny, szczegółowy spis WSZYSTKICH anime wydanych i pokazanych w Polsce przez ostatnie 30 lat!)

**ALFABETYczNY SPIS ARTYKUŁÓW
Z KAWAII** (od pierwszego numeru!)

HAYAO MIYAZAKI I JEGO FILMY
(żiva legenda japońskiej animacji!)

SPIS ATAKÓW "SAILOR MOON"
(jedyny kompletny!)

...i wiele innych niespodzianek - sprawdź sam!

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

- Przy zamówieniu powyżej 99 zł **WYSYŁKA GRATIS**
- Stale koszty wysyłki: 7 zł
- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnym opakowaniu
- Do każdej przesyłki dodajemy aktualny katalog

T Y L K O U N A S :

Zamawiając programy za minimum:
69 zł - dostajesz firmowy długopis
99 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK
119 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA NIESPODZIANKĄ (PEŁNA WERSJE)
159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK

DUAL SPEED DRIVE
Technologia Force Feedback
PC/PSX
279 zł

współpracuje z komputerami PC oraz konsolami PS1/PS2
wykorzystuje protokół Force Feedback
15 programowalnych przycisków
pełnowymiarowe педали gazu i hamulca oraz manetka zmiany biegów i hamulca reczny
regulacja nachylenia oraz długości kolumny kierownicy

1 rok gwarancji

SKLEP INTERNETOWY
WWW.TOMSOFT.COM.PL

SKLEP WYSYŁKOWY
TOMSOFT
ROK ZRÓŻEMIA: 1991

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 10 do 18

UWAGA: Nowy adres i numery telefonów, klientów z Warszawy i okolic zapraszamy do odwiedzenia naszego biura:
ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa, tel. (22) 636 90 24,
(601) 282 363, fax: (22) 831 84 10, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

Zadzwoń, przesłemy bezpłatny katalog, lub złoż zamówienie przez internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

POLECAMY

FIFA 2002
129 zł

Gra niespodzianka i portfelik gratis

POLECAMY

HARRY POTTER
129 zł

Gra niespodzianka i portfelik gratis

POLECAMY

COMMANDOS 2
129 zł

Pełna wersja gier Warcraft i Railroad Tycoon Deluxe oraz firmowy portfelik gratis.

NHL 2002
129 zł

FLASHPOINT
99 zł

Kozacy
99 zł

THE SIMS TOTAL
149 zł

THE SIMS BONUS
119 zł

ARCANUM
129 zł

MYST III EXILE
99 zł

Watchmaker
79 zł

Doom 3
79 zł

THKONE OF DARKNESS
129 zł

Doom 3
99 zł

MAX PAYNE
99 zł

MUZYKA KOSMICKA
49 zł

Dragons
99 zł

TELEPOD
129 zł

HALF-LIFE
129 zł

HALF-LIFE UPUNK
99 zł

TEAM FORTRESS COUNTER STRIKE INDUSTRIAL SPREE
129 zł

HALF-LIFE 2
129 zł

ZAWIERA: HALF-LIFE UPUNK TEAM FORTRESS COUNTER STRIKE INDUSTRIAL SPREE
129 zł

Aliens vs Predator
49 zł

Diablo 2 - pl ed. Kolekcjon.
49 zł

Duke Nukem 3D - pl
49 zł

Emperor Battle for Dune - pl
119 zł

Fallout Tactics - pl
99 zł

Giants Obywatel Kabuto - pl
29,9 zł

Gorky 17 - pl
19,90 zł

Grand Prix 3 - pl
49,9 zł

Halo - pl
49,9 zł

Half-Life Blue Shift
99 zł

Jagged Alliance 2.5 U.B. - pl
29,9 zł

Knight's & Merchants - pl
19,9 zł

Longest Journey - pl
49,9 zł

Majesty - pl
49,9 zł

Microsoft Train Simulator
159 zł

Mortal Kombat 4
39 zł

Mortyr - pl
29 zł

Need for Speed 4
45 zł

Pizza Connection 2 - pl
79 zł

Poseidon - Bóg Atlantydów - pl
69 zł

Sims Balanga - pl
79 zł

Shogun - pl
99 zł

Shogun - The Mongol Inv. - pl
79 zł

Sims - pl
99 zł

Sims Światowe Życie - pl
79 zł

Sims Światowe Życie - pl
99 zł

Starcraft + Broodwar pl
49,9 zł

Sudden Strike pl
99 zł

Tomb Raider 1
39 zł

Tomb Raider 2
39 zł

Totally Unreal
99 zł

Warcraft 2 Deluxe Edition
49,9 zł

Worms World Party - pl
79 zł

Zeus - pl
99 zł

AKCESORIA LOGITECH

Logitech

WingMan® Force 3D
339 zł

WingMan® Attack
109 zł

WingMan® Extreme™ Digital 3D
189 zł

WingMan® RumblePad™
179 zł

WingMan® RumblePad™
79 zł

AKCESORIA MEDIATECH

Pc Smart Pad
39 zł

Pc Smart Pad USB
59 zł

Super Racer
79 zł

Pc Dual Shock
99 zł

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Legends of Might & Magic

■ Czarny Iwan

Cykł Might & Magic od lat znany jest wielbicielom na całym świecie. Właściwie jest to cała rodzina gier, bo obok klasyka RPG, czyli Might & Magic (ostatnio miał swoją ósmą odsłonę), mamy też strategie: Heroes of Might & Magic (we wrześniu premiera czwartej części) i przygodę w postaci Crusaders of M&M. Brakowało więc tylko gry z pogranicza akcji i FPP/TPP. Właśnie nad czymś takim w New World Computing od długiego czasu pracowano.

Początkowo miało to być raczej mocne RPG z elementami akcji. Zephram Dagrath pragnie zdobyć magiczny artefakt, który umożliwi pojęcie w czasie. Zephram wykorzystał nieobecność prawowitego króla Rodrica, który toczy wojnę na odległych rubieżach, aby zrealizować swoje niewłe plany. Chce posłużyć się magiczną maszyną po to, aby zmienić bieg przeszłości i samemu zasiąść na tronie. Jedynym, który może mu się przeciwstawić, jest syn Rodrica, książę Goldwyn, który przejrztał Zephrama. Książę poznal także wizje i przepowiednie tajemniczego czarodzieja. Dzięki nim wie, że walka nie toczy się tylko o tron. Zmiana w skrytce czasu zapoczątkuje bowiem kataklizm, który ostatecznie doprowadzi do unicestwienia świata. Powstrzymanie Zephrama jest równoznaczne z uratowaniem świata. Aby tego dokonać, graczy postuży się sześciosobową drużyną, której zadaniem będzie odnaleźć potężne artefakty, pokonać sojuszników i sługę Zephrama, Degraha.

Scenariusz gry pozostał, jednak sam jej charakter zmienił się zupełnie. Zamiast RPG ze szczyptą akcji, dostaliśmy właściwie samą akcję. Gra jest teraz bardziej w klimatach Counter Strike'a i trochę Hexena niż Daggerfalla. Na dodatek jest to gra przygotowana z myślą o pojedynkach sieciowych, co oznacza, że dla pojedynczego gracza niewiele będzie z niej pożytku. W rozgrywce może wziąć udział do sześciu graczy w czterech trybach (po których za chwilę) lub 16 panopów ścierających się w deathmatchach. Można też odpalić grę single z paletą danych potworów w lokacji (25 plansz). Jednak wówczas wykonujemy zadania z poszczególnych trybów gry multi.

Escort the Warlord - w tym trybie obydwie drużyny wybierają swego dowódcę. Następnie muszą doprowadzić go do bazy przeciwnika. Drużyna, która straci w walce swojego dowódcę, przegrywa.

Przez kilka dni redakcja rozbierała rykami i jekami zabiciem.

Wygląda trochę jak...

Counter Strike
Czyli nie wymaga rekommendacji, jeden z najpopularniejszych teamów FPP online. Dobry, bardzo dobrzy.



Hexen
Horrorowy następca Doomu. Zabytek, jednak zajmuje w muzeum zaszczytne i honorowe miejsce. Tem utrzymany w klimacie fantasy shooter FPP, którego rzadko dawał wszystko, co w grze tej rodzinie możliwe. A były to czasy, gdy rajdili 486 z sześcioma ramkami na pokładzie!



GATUNEK: Akcja 3D



Takie... średnie



...anych potworów. W grze jest w sumie 50 nowych wrogów. Przed bitwą każdy gracz może wybrać jedną z sześciu dostępnych postaci. Generalnie są one podzielone na dwie grupy. Tych którzy służą dobra, i tych, którzy zostali skażeni przez zło. Paladyn, Druid i Czarodziejka stoją po stronie dobra. Heretykiem, Lucznikiem i Wojownikiem występuje zło. Każdy z bohaterów początkowo ma dwa rodzaje broni (do walki w full-kontakcie i z dystansu). Wojownik nacierą na wroga potężnym toporem. Ma również skuteczną kuszę (jednak aby kogoś pokonać tym orędziem, musi trafić go kilka razy). Czarodziejka może zabić magią róźdżki lub nożem. Heretyk również dysponuje magią.

Bohaterzy obdarzeni mocą tajemną mają również broni magiczne. Co ciekawe, niezależnie od tego, czy bohater strzela z luku, czy czarodziejskiej róźdżki, oba rodzaje broni muszą być przefawowane. Oznacza to, że "amunicja" kończy się, a kiedy zdarzy się to podczas pojedynku, może być dla bohatera śmiertelnie niebezpieczne. Wszystkich broni jest osiemnaście - dwanaście z



6

Producent: New World Computing ■ Dystrybutor: 3DO Company ■ Internet: www.3do.com

- ponad 50 nowych potworów oraz kilka znanych z poprzednich gier tej serii
- nowe umiejętności, czary i specjalne zdolności pojawiające się w miarę zwiększenia się poziomu postaci
- sześć klas postaci - każda z innymi charakterystykami i umiejętnościami
- dobrze muzyka w menu
- przeciętna grywalność
- średnie projekty lokacji
- dobry grafika

Z wizytą w sali tortur



Stary, nie lam się! To nie potrafi długie!



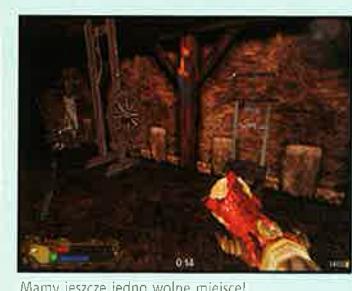
Szybko, pomocy - głowa mi pęka!



Co ma wisieć, nie utonie.



Co mnie strzyka w kościach!



Mamy jeszcze jedno wolne miejsce!

INFO

Oczekiwania mają to do siebie, że się spełniają albo nie. Na grę Schizm czekałem od roku, obryzgając z niecierpliwością paznokcie, a gdy się dowiedziałem, że do recenzji dostał ją Allor, wyszedłem z siebie i stanąłem obok. Ponieważ jestem wystarczająco przykry w pojedynkę, podziątało to na Szefa (Oby Żył Wiecznie) piorunując. Nie musiałem mu nawet składać propozycji nie do odrzucenia ("Jak nie dostań tej gry do recenzji, to zaśpiewam Międzynarodówkę").



Trzeba wam bowiem wiedzieć, że mój śpiew potrafi zdziałać cuda (ziemia pęka, zwierzęta w panice wieją, gdzie pieprz rośnie, ludzie mdleją albo masowo zapisują się do różnych partii politycznych, a przerażone gimbusy wdrapują się na przydrożne drzewa. W kilku przypadkach zanotowano także zbiorowe zatrucia pokarmowe). Bez dalszych ceregieli dostałem Schizma w fapę...

El General Magnifico

I d razu powiem, że do recenzji dostałem wersję na DVD. więc może część moich uwag trafi w próżnie, bo nie jest jeszcze tak, by w Polsce DVD zblądliło pod strzechy. Co więcej, ta wersja to krążek tłoczony obustronnie, a dokładniej rzeczą biorąc - wersja DVD ma ponad 8.5 GB objętości.

Schizm to gra przygodowa, której akcja dzieje się na tajemniczej planecie Argilus. Zaczynasz ją od wprowadzenia, w którym dwie młodych ksenologów po powrocie na Ziemię udzielały wywiadu telewizyjnego. Wiesz więc, że misja się powiodła, bo wrócili i pokazano ich w telewizji. To trochę tak, jakby przy wejściu do kina na film kryminalny biletter ci powiedział, żebyś się nie martwił, bo zbrodniarz zostaje schwytany. Ale niech tam. Nie każdy lubi być zaskakowany.

W roku 2083 po odkryciu planety Argilus wylądowali na niej pierwsi ludzie. Ku swemu niezmiernemu zaskoczeniu znaleźli na niej miasta, instalacje przemysłowe, latające statki - wszystko sprawne, gotowe do użytku i... opuszczone, jakby mieszkańcy Argilusa ni z gruchy, ni z pietruchy postanowili przenieść się w niebie (lub odbyte). O ile w

GATUNEK: ADVENTURE

przypadku wraku "Mary Celeste" można w gruncie rzeczy założyć, że wszyscy pasażerowie wraz z załogą wykonali skok na głowę w falę oceanu (pytanie, dlaczego to uczynili, jest już pytaniem mniejszego kalibru), o tyle przypuszczenie, że to samo zrobiły mieszkańcy całej planety, kłoci się z zdrowym rozsądkiem (powinny gdzieś zostać jakieś trupy!). Co ciekawsze, wysłane na planetę zespoły naukowe, które osiedliły się tam w specjalnie do tego celu skonstruowanych bazach, po czterech miesiącach też umiilkły. W grze będziesz animował dwójkę

Schizm to gra przygodowa, prezentowana z perspektywy pierwszej osoby (FPP), oparta o prerenderowaną grafikę 3D (kolory by to znaczyły). O jej rozmiarach najlepiej świadczą następujące liczby: 969 (liczba miejsc, w których możesz wykonać pełny obrót o 360 stopni). Podczas każdego obrotu możesz się zatrzymać w jednej z 8 pozycji - choć niekiedy możesz mieć z tym trudności - i z każdego miejsca możesz wyjść w kilku kierunkach), 490 (w tylu miejscach możesz wykonać obrót nie tylko w płaszczyźnie poziomej, ale i w pionie), 204 (liczba obiektów, do których możesz się zbliżyć), 1050 (liczba miejsc, z których możesz obejrzeć rozmaitą animację), 193 (animacje nie posuwające

kilką kompletów sztucznych szczek (ostatnie zafundowały mi Naczelnego, O.Z.W.), miałem w kilku miejscach spore sekki z ruszeniem naprzód. Za to kiedy grę się popchnie... to nic, tylko siedzieć i podziwiać animacje.

Podejrzewam, że pisząc powyższe, nie do końca minałem się z prawdą - widziałem już przypadki, kiedy niektóre firmy (Wanadoo) publikowały gry, podając od razu na kompaktie adres internetowy, pod którym można było znaleźć poradę albo i rozwiązanie wszystkich zagadek dotyczących gry. Zagadki w Schizmie są nie tylko trudne, ale mają jeszcze tę cechę, że nie bardziej się do nich podejść logicznie. Trzeba po prostu próbować, próbować i próbować. No ale, jako się rzekło, na Argilusie mamy do czynienia z tworami obcej cywilizacji i dwa dodane do dwu nie muszą w sumie dawać czterech.

Schizm to gra przygodowa, prezentowana z perspektywy pierwszej osoby (FPP), oparta o prerenderowaną grafikę 3D.

Na użytku gracza twórcy opracowali prosty interfejs, o którym można rzec, że jest bardzo wygodny i niemal intuicyjny. Istnieje też możliwość zapisu gry w dowolnym momencie (dodam, że dokonywanego bardzo szybko, co też jest zaletą - bywają gry, w przypadku których uruchomisz opcję SAVE albo LOAD, można się udało np. do fazienki i zrobić małe co nieco, zanim komp się upora z zadaniem). Dla porządku dodam, że przewidziano też opcję wyświetlania zapisów, co jest dla mnie dość istotne, gdyż jako wychowanek cywilizacji śródziemnomorskiej jestem wzrokowcem i lepiej zapamiętuję to, co zobaczę.

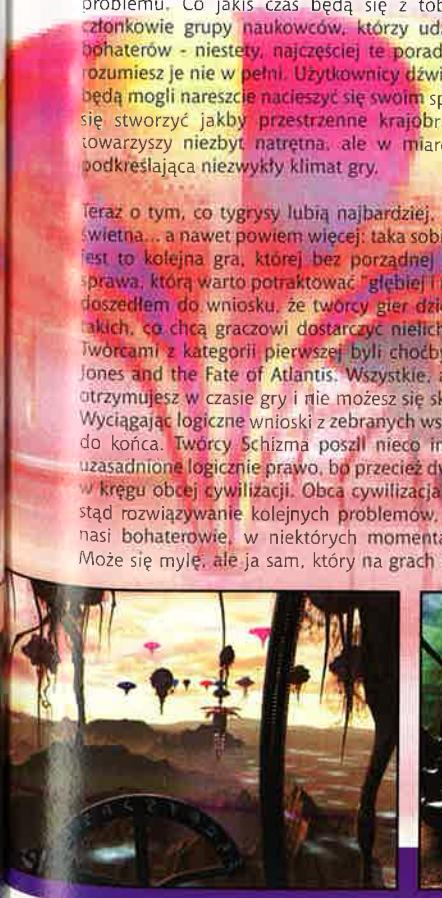
Na zakończenie dodam jedno, że gra nie jest tania, bo 99 zł to niemało, ale warta swojej ceny. Uruchomisz ją, od pierwszych chwil będziesz pod wrażeniem niezwykle sugestynie stworzonego klimatu gry. Graficznie opracowano ją bez zarzutu - może mógłby jej sprostać MYST III, ale za bardzo bym na to nie stawiał. Znacznie opracowane, szczegółowe animacje sprawią, że mimo woli zaczynasz myśleć o wszystkim jak o "swojej" przygodzie. Godnym uwagi jest chwyt pozwalający na zmianę bohatera - jeżeli utkniesz w jednym miejscu, możesz spokojnie uruchomić drugą postać i podjąć próbę wyjaśnienia tajemnicy gdzie indziej. I (wisienna na szczycie tortu, jak mawiał Guybrush Threepwood) trzeba przyznać, że w grze jest owo coś, co nas zmusza do ponownego uruchomienia komputera, choćby po to, by obejrzeć urokliwe krajobrazy wyczarowane przez wyobrażenie twórców z firmy Avalon.

PS. Dzięki uprzejmości ludzi wrocławskiego oddziału Empik Megastore w Rynku udało mi się obejrzeć i wersję na CD. Jest dokładnie taka sama jak wersja na DVD, tyle że instalacja gry trwa znacznie dłużej. W praktyce możesz na nią stracić do kilkunastu minut, jako że program instalacyjny żąda od ciebie kolejnych pięciu płyt, a każdą gryzie przez "czas jakiś". Podczas gry nie zauważymy natomiast żadnych różnic pomiędzy edycją DVD i CD. Przy czym, oczywiście zaznaczam, w wersji CD grałem nie za długo, więc taki stan rzeczy wcale nie musi być regularny...

8

Producent: LK AVALON Multimedia ■ Dystrybutor: LK AVALON Multimedia ■ Internet: www.lavalon.com ■ Wymagania: 1333 MHz, 32 MB RAM, 300 MB wolnej na HDD, Wind 95/98/2000/me, karta dźwiękowa, DirectX 8 ■ Akcelerator: wskazany

- doskonale opracowana grafika ■ gdybym miał oceniać tylko grafikę, dalej w grze 10 punktów ■ dobrze pomysłana historia
- wysoki stopień komplikacji zagadek ■ igrząca w niektórych miejscach oprawa muzyczna





Tobruk - to słowo wywołuje szybsze bicie serca każdego Polaka, którego choć trochę obchodzi historia. W obronie tego portowego miasta brała bowiem udział nasza Samodzielna Brygada Strzelców Karpackich pod dowództwem Stanisława Kopańskiego. Chociaż na obsadzonym przez Polaków odcinku frontu toczyły się najczęstsze walki, dzielnie odpierali oni ataki wroga, zadając mu znaczne straty. Wydarzenia te miały miejsce od sierpnia do grudnia 1941 r. Zachęcony perspektywą przeniesienia się w tamte czasy, sięgając temu po strategię turową Tobruk '41. Niestety, czekało mnie rozczarowanie.

■ Pepin Krootki

Panzer Campaigns



System menu pozwalający na wybór strony konfliktu oraz ustawienie podstawowych opcji gry jako żywo przypomina ten zastosowany w Western Front i jego poprzedniku. Jakież więc było moje zdziwienie, gdy ujrzałem właściwą mapę strategiczną, która prezentowała się o wiele gorzej niż w produktach Talonsoftu. W sumie spełnia ona podstawowe wymagania stawiane tego typu grze, ale... No właśnie. Jest pewne "ale". Już po kilku minutach gry miałem uczucie, jakbym cofnął się w czasie o jakieś dziesięć lat. Tobruk '41 wygląda jak jedna z gier serii V for Victory w prawie niezmienionej formie. Tylko że V for Victory przedstawiał się chyba odrobinkę lepiej. I to wiele lat temu. A i grało się znacznie przyjemniej, o czym później.

Obszar działań możemy oglądać jako płaską powierzchnię, a także w ujęciu izometrycznym. Pod względem graficznym oba tryby wożą o pomstę do nieba. Pustynia wygląda jak szary placik w kolorze nie powiem czego (każdemu z nas zdarzyło się kiedyś w to wdeprnąć...). A przecież słowo "pustynia" może opisywać kilka różnorodnych typów krajobrazu (jest przecież pustynia kamienista, skały, wydmy itp.). Tylko że w grze tego nie widać. Natkniemy się wprawdzie tu i ówdzie na heks pokryty stertą kamieni czy kępą drzew, ale i tak nie zmienia to zbytnio żałosnego wrażenia początkowego. Nicco lepiej od izometrycznej prezentuje się "dwuwymiarowa" wersja mapy. Także i ona nie wytrzymuje konfrontacji z zamieszczonymi na plycie prawdziwymi mapami w formacie BMP (ciekawe po co, żeby denerwować ludzi? Kiedy się je przez chwilę postudiuje, za nic już nie chce się wracać do gry, gdzie czeka heksagonalna sieczka), ale można już

na to patrzeć. Generalnie, im większa skala, w jakiej śledzimy wydarzenia, tym lepiej.

Jednostki zobrazowano za pomocą "żetonów" opatrzonych stosownymi symbolami sztabowymi. Jeśli kogoś nie bawi odgadywanie, co oznaczają te wszystkie koperty i kwadraciki, może sobie włączyć graficzne zobrazowanie jednostek, niewiele to jednak pomoże. Każdy pierwszy raz dokonałem tej operacji, wcale nie zauważałem różnic, i prześ myśl przemknęło mi nawet, że ta opcja w ogóle nie działa. Gdy jednak bliżej przyjrzalem się heksom, stwierdziłem, że kreski i koperty rzeczywiście ustąpiły miejscu różnokolorowym kropkom. Dopuszczam, że niemal dotknąłem nosem monitora, kropki zamieniły się w cięzarówki, działa, czołgi... Wszystko tak małe, że niemal niemożliwe do rozróżnienia (i to w 800 x 600 na 15" monitorze). Dziwi to tym bardziej, że wewnątrz heksów jest dość miejsca, by przynajmniej dwukrotnie powiększyć te symbole. Rozmaite efekty graficzne towarzyszące walkom i przesuwaniu oddziałów można porównywać chyba tylko do takich superprodukcji jak Saper z Windows 3.1. (Co by nie mówić, to gra ta odnosi niebywały sukces komercyjny - swego czasu była zainstalowana na większości komputerów...). Dzięki trzymają klasę reszty oprawy. Powtarzający się do nudzenia motyw kanonady przywołuje na myśl rodzinne oglądanie telewizji po obiedzie składającym się z fasoli po bretosku i bobu. Już lepiej wyłączyć fonie i zapuścić sobie w tle jakąś płytę (co nie jest trudne, gdyż gra działa w trybie okienkowym).

Przy takiej oprawie i typowej dla strategii turowych rozgrywce, polegającej na długotrwałym przesuwaniu symboli po mapie. Tobruk '41 wymaga od gracza nie lada wyobraźni i samozaparcia. Równie dobrze można bażgrolić patykem w piasku, wyobrażając sobie prawdziwe czołgi... Ale przecież grafika to nie wszystko, zwłaszcza w turowkach. Liczy się to coś, co sprawia, że pot leje się nam z czoła jak prawdziwie dowódcy. Niestety, jeśli ta gra przywróci kogos o siódme poty, to raczej ze względu na mało intuicyjne, toporno sterowanie. Szczególnie denerwujące jest przesuwanie jednostek, kiedy kilka z nich okupuje jeden heks. Trzeba się nieźle naklikać, by zaznaczyć interesujący nas oddział i go przemieszczyć. Nawet tak, wydawałoby się, prozaiczną sprawę jak scrollowanie mapy po przesunięciu kurSORA myszy do krawędzi ekranu trzeba sobie włączyć w odpowiednim menu.

Niewiele można za to zarzucić samej treści gry. Znajdziemy tu wsparcie powietrzne i artyleryjskie, opcję pozwalającą kilku jednostkom szturmować ten sam heks jednocześnie (niwelując to niektóre

GATUNEK: STRATEGIA



braki turówki w stosunku do gier czasu rzeczywistego) oraz praktycznie wszystkie inne oferowane przez tego typu gry atrakcje, z edytorem włączającym. Rozgrywka toczy się na szczeblu kompanii i batalionu.



Podczas trwającej dwie godziny (czasu gry) turu możemy w dowolnej kolejności przemieszczać jednostki i ostrzeliwać przeciwnika. Ten zaś, nie czekając na swoją turę, odgrywa się morderczym ogniem obronnym.

Nowością jest ulepszenie systemu dostarczania jednostkom zaopatrzenia (paliwa, amunicji itp.). Jak pamiętam, w dwóch pierwszych częściach "Panzer Campaigns" dostawy przychodziły z umownego punktu, umieszczonego gdzieś za krawędzią obszaru działa. Jedynym zmartwieniem gracza było dbanie, by własne linie zaopatrzeniowe, prowadzące do tego punktu, były bezpieczne - i modlendie się, aby komputer generował losowo w miarę dobre wartości dostaw. W trzeciej części (Charków '42) system wzbogacono o wirtualne ciężarówki przewożące zapasy. Tobruk '41 wprowadza zupełnie nową jakość, dzięki umieszczeniu na mapie baz zaopatrzeniowych, których skuteczność determinuje zasięgi i pojemność ciężarówek (oraz oczywiście czynniki losowe, jak np. pogoda). Po każdorazowym dokonaniu uzupełnienia, stan magazynowy w takiej bazie ulega uszczupleniu. Najbardziej kuszącą ze strategicznego punktu widzenia jest możliwość zniszczenia, a nawet przejęcia i wykorzystania wrogich magazynów. Mogą one w takim wypadku służyć za punkt zasiegania dla posuwających się naprzód oddziałów (na pustyni dostarczanie paliwa dla szybko pracujących naprzód jednostek pancernych stanowi poważny problem).

Gra zawiera pięćdziesiąt jeden scenariuszy i siedem miniaturowych kampanii. Niewielu zapaleniów ponarzeka więc na brak zajęcia, a jakby nawet, zawsze można pomóczyć edytorem.

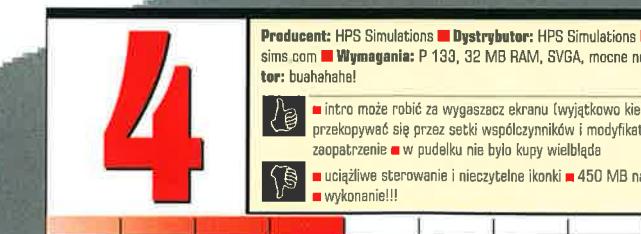
Należałoby jeszcze napisać o sprawie niejednokrotnie kluczowej dla hardcore'owych strategów, a mianowicie odwzorowaniu realiów historycznych. Pod tym względem John Tiller, którego należy posiadać o pełnienie gry, stanął na wysokości zadania. Oprócz jednostek niemieckich, brytyjskich oraz włoskich spotkamy tu Francuzów, Australijczyków, a nawet Hindusów. Są oczywiście i nasi chłopcy. W czasie gry napotkalem na taką jednostkę jak sztab polskiego dowódcy. Szkoła tylko, że zdjście S. Kopańskiego jest tak ciemne, że nie sposób rozpoznać na nim jego twarzy. Moja dumę narodową troszkę zranili też fakt, że ponad wszystkimi polskimi oddziałami powiewa "Union Jack". To, że Brygada Karpacka wchodziła w skład brytyjskiej ósmiej armii, nie usprawiedliwia faktu, że można było się z nią tak obejść.

Wiele już o Tobruk'u '41 napisałem. Zdecydowanie za wiele. "Koniec was, wstydu oszczędz" - cisnę się na usta. Gra ta zbliża się do maksimum możliwości strategicznych turówki, jednocześnie osiągając absolutne minimum możliwości graficznych (i zajmując około



450 MB na płytce). Chronicznie brakuje klimatu. Gdzie to totally zniszczone miasto, którego każdy centymetr kwadratowy znajdował się pod ogniem ciężkiej niemieckiej artylerii? Gdzie dynamika i napięcie towarzyszące rajdom "harcowników"? Gdzie osławione "tobruskie patrole"? Rozumiem, że gra operuje o wiele szerszą, strategiczną perspektywą, ale jest przez to nudna jak flaki z olejem. Jak już koniecznie chcecie dowodzić w Afryce, to już lepiej zainteresujcie się odpowiednimi scenariuszami w Western Front. A w przyszłości, kto wie, może doczekać się Close Combat w Afryce? Ach marzenia...

Zdaję sobie sprawę, że recenzję tę czyta grono zwolenników tzw. "purytańskich strategii", którzy zapewne obruszą się widząc koncową ocenę (bo inni pewnie już dawno zapomnieli o tej stronie). Powiedzmy sobie szczerze. Mamy rok dwa tysiące pierwszy. A w podobne gry graliśmy już przecież dziesięć lat temu (tylko że wtedy zajmowały najwyżej kilka dyskietek, a nie ponad 2/3 płyty). Tobruk '41 to nic innego jak drobiazgowe i dość toporne przesunięcie na ekran komputera klasycznej gry planszowej, jaką kupimy w każdej sklepie harcerskiej.



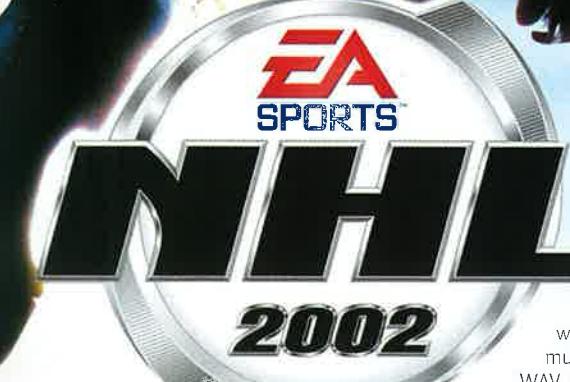
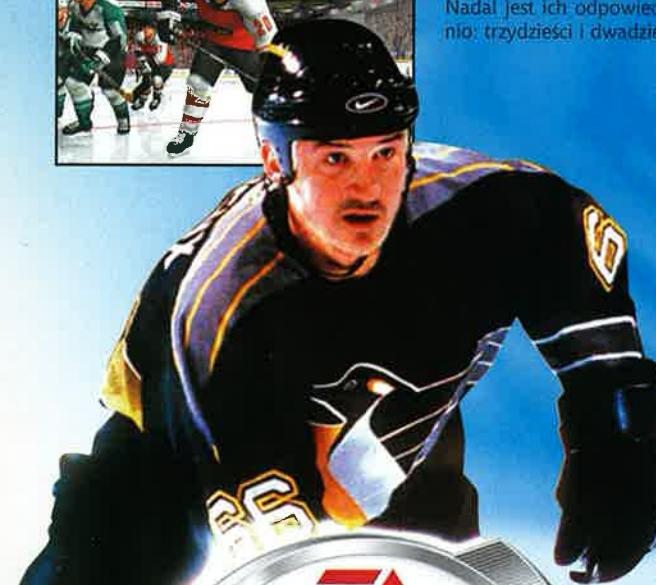
Producent: HPS Simulations ■ Dystrybutor: HPS Simulations ■ Internet: www.hps-sims.com ■ Wymagania: P 133, 32 MB RAM, SVGA, mocne nerwy... ■ Akcelerator: buhahehe!

- intro może robić za wygaszacz ekranu (wyjątkowo kiepski) ■ jak ktoś lubi przekopywać się przez sektki współczesników i modyfikatorów... ■ Ulepszone zaopatrzenie ■ w pudelku nie było kupy wielbląda
- uciążliwe sterowanie i nieczytelne ikony ■ 450 MB na CD? Wolne żarty! ■ wykonyanie!!!

GATUNEK: Sportówka

■ ELD "RavenClaw"

Wydawać by się mogło, że zaledwie kilka numerów temu pisałem recenzję NHL 2001, a tymczasem w słoneczny sierpienny dzień zostałem powiadomiony, że mam się udać do siedziby IM Group w celu przetestowania wersji opantrzonej cyferekami 2002. Przebyłem zatem kilkaset kilometrów, by zagrać w moją ulubioną sportówkę, a następnie zrelacjonować wam moje wrażenia ze starcia z nową odsłoną przeboju EA Sports.



ścia. O ile wybrać możemy któryś z dobrze już znanych trybów, to w przypadku edytora mamy pełne pole do popisu. Zespoły, zawodnicy... co się tylko zaczęce, można zmienić, dodać, stworzyć. W poprzednich odsłonach NHL nie mieliśmy aż tak bogatego edytora, i to mi się podoba, bo istnieje nawet opcja pozwalająca na wprowadzenie do gry własnej muzyki w formacie MP3 lub WAV. Fajnie, że jest tak rozbudo-



Po raz kolejny panowie z EA Sports udowadniają, że są w swoim fachów najlepsi, choć jednak spoczęli chyba w dużym stopniu na laurach i NHL 2002 trochę zawodzi. Może by tak sobie zrobić rok przerwy i powrócić z nowymi pomysłami?



Wielki Mario strzela bramkę.



Czary mary, weź kij do ręki...

ny jest trudniejszy, a jednocześnie oznacza więcej punktów za wykonanie zadania. Po ubieraniu odpowiedniej liczby punktów możemy sobie zafundować karty zawodników, dzięki którym nasi hokeiści będą,powiedzmy, szybciej jeździć, popisać się większą skutecznością czy lepiej im pojedzie blokowanie strzałów rywala. Tak jak już pisalem, wydaje się to niesłychanie skomplikowane, ale, jak sami przekonacie się grając, nie taki diabeł straszny. Moje pytanie brzmi jednak: po co tak właściwie te bonusy? Czy koniecznie jest zamienianie, jak by nie było, doskonałej symulacji hokeja w rzeczyściówkę rodem z konsoli? Na to musicie znaleźć odpowiedź sami, a ja o siebie powiem, iż opcja NHL Cards w zasadzie mi nie przeszkadza, ale też i nie widzę powodów do zachwytów.

Druga nowaliką w sferze rozgrywki jest kamera o nazwie Breakaway Cam. Niektórym pewnie się ten trik spodoba, innym - tak jak mi - nie za bardzo. Kamera ta uaktywnia się w momencie, gdy napastnik gracza wychodzi na pozycję sam na sam z goaliem przeciwnika. Wówczas bez względu na to, z jakiego punktu widzenia oglądamy mecz, kamera zmienia swe ustawienia na takie, dzięki którym mamy wrażenie, jakobyśmy faktycznie znaleźli się przed bramkarzem. Przyznam się, że to rozwiązanie trochę mnie na początku dekoncentrowało: nagle zmieniał mi się widok, a do tego ciężko było ocenić



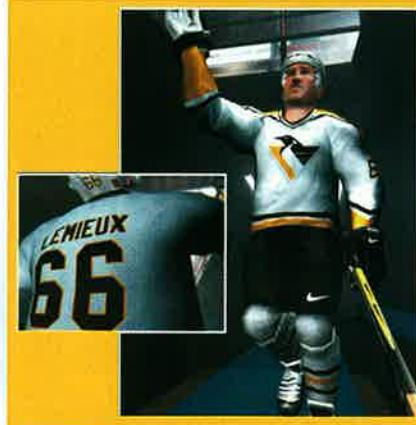
odległość od golej. Przypuszczam, że podobne problemy będzie miało wielu graczy. Z czasem jednak przywyklem, strzelitem nawet kilka ładnych i efektownych bramek, ale nadal nie potrafię się ustosunkować do Breakaway Cam. Chyba jednak wole normalny obraz kamery bez takiego udzielenia.

Trzecią zmianą w stosunku do poprzednich części NHL jest tzw. Emotion Meter, czyli wskaźnik ukazujący stan emocjonalny za-



Tommy Salo - podpora Edmonton Oilers i reprezentacji Szwecji.

Czary mary, weź kij do ręki...

**Człowiek z pudełka**

Mario Lemieux

Pozycja: Center
Numer jersey: 66
Data urodzenia: 5 października 1965
Miejsce urodzenia: Montreal

Jeden z największych hokeistów w historii NHL, obecnie właściciel klubu Pittsburgh Penguins. W grudniu zeszłego roku powrócił na tafę po trzydziestoletniej przerwie spowodowanej walką z ciężką chorobą. Najważniejsze osiągnięcia:
- szesnastkrotny król strzelców NHL
- w dziesięciu sezonach zdobywał ponad 100 punktów w punktacji kanadyjskiej
- dwukrotny mistrz NHL z Pingwinami
- pięć razy wybierany do pierwszej piątki All-Star
- siódmy gracz w historii, który przekroczył barierę 600 bramek w NHL
- 39 razy zaliczył hat trick (2 miejsce)
- laureat Calder Trophy dla najlepszego rookie w 1984 roku
- jego rekord to 199 punktów w sezonie (85 bramek i 114 asyst)
- trzeci hokeista w historii z dorobkiem ponad 100 asyst w sezonie
- zdobył w jednym sezonie 85 bramek, co jest trzecim wynikiem w NHL



wodników obu drużyn. Wiedomo, że naładowani adrenalina hokeiści lepiej grają, łatwiej dochodzą do sytuacji strzeleckich, bez trudu odbierają gumę przeciwnikowi itd. Na podgrzanie atmosfery mają wpływ udane starcia z napastnikami ry-

Lemieux jest dosłownie wszędzie. Nie otwierając lodówki.



wala (bodiki), strzelane bramki, wygrane wznowienia, skuteczne obrony bramkarskie etc. W zeszłym roku, a nawet jeszcze wcześniej, już coś takiego funkcjonowało w NHL, lecz na mniejszą skalę.

To w zasadzie wszystkie zmiany, choć muszę zaznaczyć jeszcze, że wzrosło AI komputera. Może nie w sposób zdycydowany, ale widać w jego grze zmianę na lepsze. Szybciej i w sposób bardziej wyrafinowany konstruuje akcje w ataku, agresywnie i pewniej gra w obronie. Na pewno dzięki temu gra stała się ciekawsza, ale niestety nie zmienia to w niczym faktu, iż spodziewałem się czegoś więcej. Prawdę powiedziałbym, rozgrywka jest niemal identyczna jak rok temu.

Oczarowała mnie natomiast muzyka stworzona przez dźwiękowców z EA Sports. W



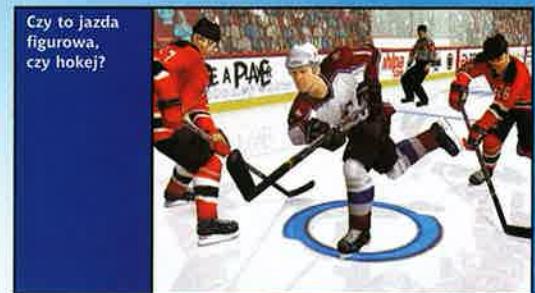
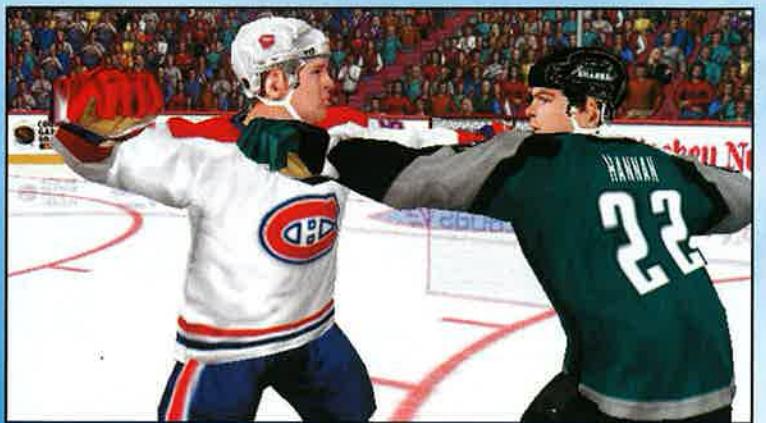
Mario Lemieux w liczbach

Sezon regularny

Sezon	Drużyna	Gry	Gole	Asysty	Punkty
1984-1985	Penguins	73	43	57	100
1985-1986	Penguins	79	48	93	141
1986-1987	Penguins	63	54	53	107
1987-1988	Penguins	77	70	98	168
1988-1989	Penguins	76	85	114	199
1989-1990	Penguins	59	45	78	123
1990-1991	Penguins	26	19	26	45
1991-1992	Penguins	64	44	87	131
1992-1993	Penguins	60	69	91	160
1993-1994	Penguins	22	17	20	37
1995-1996	Penguins	70	69	92	161
1996-1997	Penguins	76	50	72	122
2000-2001	Penguins	43	35	41	76
Razem		788	648	922	1570

Play offs

Sezon	Drużyna	Gry	Gole	Asysty	Punkty
1988-1989	Penguins	11	12	7	19
1990-1991	Penguins	23	16	28	44
1991-1992	Penguins	15	16	18	34
1992-1993	Penguins	11	8	10	18
1993-1994	Penguins	6	43	7	2
1995-1996	Penguins	18	11	16	27
1996-1997	Penguins	5	3	3	6
2000-2001	Penguins	18	6	11	17
Razem		107	76	96	172



Hmmm... Może go klepne kijem w tylek, to szybcie będzie jeździł!

OZNO

9

Producent: EA Sports ■ Dystrybutor: Im Group tel. (022) 6422766
■ Internet: <http://www.easports.com> ■ Wymagania: P300, 64 MB RAM, WIN 98/2000 ■ Akcelerator: wymagany (8 MB)

■ zdecydowanie najlepsza muzyka w historii NHL ■ jak zwykle spora gry-wałośc ■ bardzo dobry edytor ■ komp gra trochę lepiej

■ w zasadzie żadnych większych zmian ■ nieaktualne składy

SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE

to nie udało się uniknąć tradycyjnie wpadek w postaci chociażby przenikania hokeistów przez bandy, gdy wchodzą do boksu lub wędrują na ławkę kar. Končają ormawianie walorów technicznych pragnie podkreślić wręcz genialną możliwość dowolnego skonfigurowania gry. W zadnej grze nie spotkałem się chyba z tak wielką ilością opcji pozwalających na to, aby ustawić dosłownie wszystko, co ma bezpośredni lub pośredni wpływ na wydarzenia na lodowej taflie.

Jestem ciekaw, ile szmalu zarabia EA Sports na serii NHL? Widzę sporo, skoro na pudełku NHL 2002 pojawił się sam Mario Lemieux. Nawet w naszym kraju, który jest hokejowym za... zaściankiem, NHL jest jedną z najpopularniejszych sportówek, to co dopiero mówić o wynikach sprzedaży w Kanadzie czy USA. Problem w tym, że - jak dla mnie - seria NHL zatrzymała się na edycji 2000, która była wielkim przełomem. Od tamtego czasu zmiany są

W PUDEŁKU:

- 1 DVD ROM
- 5 płyt CD
- mapa Argilusa
- Instrukcja obsługi
- poradnik
 - cel misji
 - porady
 - opisy postaci

REAH **DVD ROM**

Reah DVD w pełnej polskiej wersji językowej!
8 GB świetnej przygody!
Jedna z najlepszych polskich gier przygodowych w nowym wydaniu.

Musisz ją mieć!

Gra dostępna również w wersji CD na 6 płytach!

Cena detaliczna tylko 59 zł.

Nareszcie jest! Po ponad dwóch latach pracy przedstawiamy polską superprodukcję "SCHIZM: Prawdziwe Wyzwanie". Stworzyliśmy już 15 wersji językowych aby tajemnicę planety Argilus mogli odkryć mieszkańcy wszystkich kontynentów Ziemi. Teraz czas na Ciebie - czy sprostasz wyzwaniu?

JUŻ W SPRZEDAŻY **cena 99,90**

Zamawiając grę wysyłkowo w LK Avalon otrzymasz dodatkowo kolekcjonerskie wydanie audio CD z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!

AVALON MULTIMEDIA

SCHIZM

GATUNEK: Strategia

Steel Panthers

World at War



Mac Abra

Steel Panthers, Steel Panthers, Steel Panthers! Te słowa brzmią dla mnie jak muzyka. Są jak źródlana woda dla spragnionego, jak pierwsze takty V symfonii Beethovena dla melomana, jak pocatunek dla zakochanego, jak werdykt: "niewinny!" dla oskarżonego. Może to i głupio brzmi, ale taka jest prawda i wstydzić się tego nie mam zamiaru. Bo czemu mam się wstydzić: że udało mi się trafić na grę życia?, na grę, w której tnę (minimum raz w tygodniu) od roku 1995 i która nie znudzi mi się (oby!) nigdy?

Iu się nie powinnicie śmiać, tu powinnicie zazdrościć, panowie "a ja tam się byle czym nie jaram". Bo nikt, kto nie był kiedyś zakochany do szaleństwa, nie będzie wiedział, czym naprawdę jest miłość. A ja wiem - wiem, co znaczy: "zakochać się w grze".

A coż to za gra? Otoż jest to turowa strategia, której akcja rozgrywa się na wszelkich możliwych frontach II wojny światowej (marginalem dotyczy też wydarzeń poprzedzających wybuch wojny - vide: wojna domowa w Hiszpanii czy starcia rosyjsko-japońskie w Mandżurii). Do wyboru misje solowe i kampanie, tudzież multiplayery dla 2 osób (tzn. gra via poczta elektroniczna), tudzież edytor i "battle", czyli bitwa na określonych przez nas zasadach (od daty, po wybór strojów i ich uzbrojenie).



Niemiecka kolumna pancerna. Francja, rok 1944. Jeszcze nie wiedzą, że w następnej turze nadleca moje Typhoony.

Jak się okazuje, cykl Steel Panthers nie tylko żyje, ale też poddany został bardzo korzystnej mutacji. Z jednej strony, powrócił do korzeni; z drugiej - został wzbogacony o wiele ciekawych rozwiązań. W efekcie powstała gra, którą powinien mieć w kolekcji każdy strateg.

Engine oferuje tylko i wyłącznie grafikę 2D, oprawa muzyczna jest raczej mizerna, dźwięk lepszy - ale tak przeciętny. Al raczej średnie, realizm - też. A grafika - hm, 256 kolorów, zero cut-scenek (nie licząc paru krótkich sekwencji dokumentalnych). Tak naprawdę to nie bardzo jest się czym zachwycać. Takich gier było mnóstwo i w międzyczasie powstało jeszcze więcej. A jednak akurat ta gra (mnie) powala. Czemu? Tego do końca sam nie wiem. Analizując na zimno raz, że spora część misji koncentruje się na użyciu broni pancernej (niemieckie Tygrysy, Pantery, rosyjskie IS i T-34... już się ślinę...), a broń pancerna w II wojnie to akurat mój konik, hobby, pasja itd. Dwa, że SP nie jest tak naprawdę gra strategiczna, a taktyczna. A mnie nie bawi przesuwanie dywizji pancernych palcem po mapie. Już w grze, rzadko kiedy mamy do dyspozycji.



Amerykańscy Marines lądują na Guadalcanal. Za chwilę zrozumieją co to znaczy "gorące przyjęcie".

To jest właśnie Steel Panthers

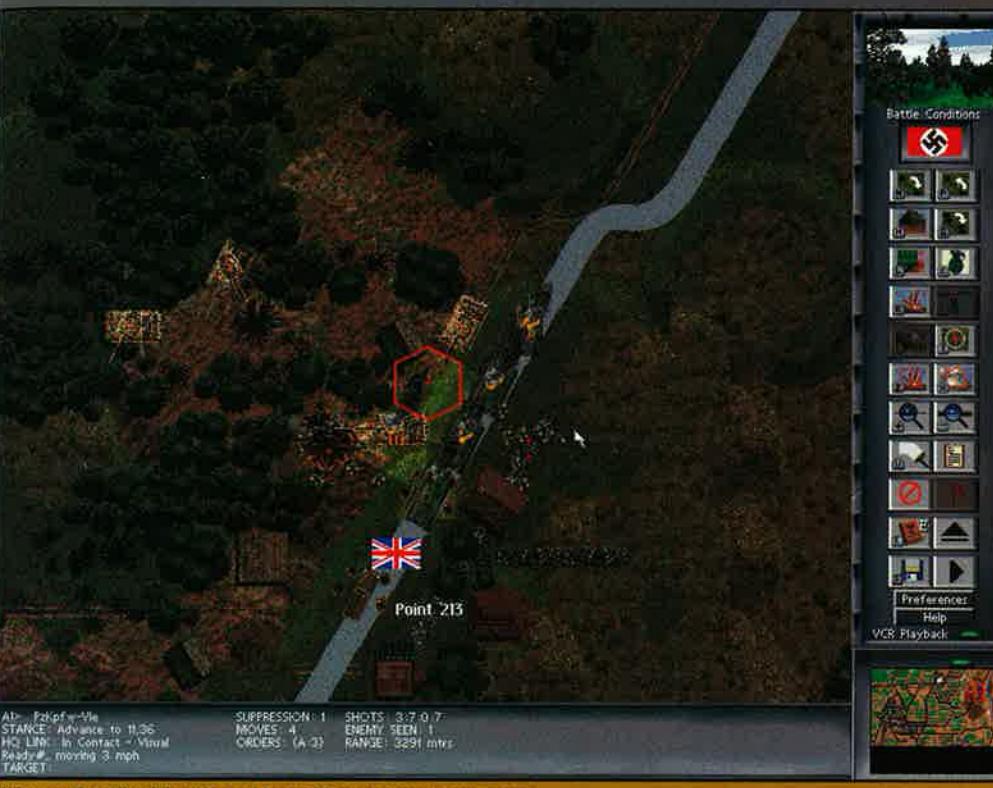
Nie tylko ja uległem jej urokowi. Primo, w Niedziele można skończyć bez problemu kilka tysięcy (TYSIĘCY!!!) dodatkowych misji do tej gry (sam mam grubo ponad 1000 na HDD). Secundo, powstały dwie kolejne części SP (poz. liczne datydiski). Niestety każda kolejna część była słabsza. O ile SP2 - czyli nieco lepszy engine - i startała od 1943 po współczesność podobała mi się, choć nie az tak jak SP, to już SP3, czyli ponownie II wojna, ale z mocno zmienionymi zasadami i gorszą (dla mnie) grafiką, sprawiła, że z westchnieniem postawiłem na cykl Steel Panther krzyżek. Uznałem, że twórcy zabrnęli w ślepy zaulek.

Myiliem się!

Uffff. Ten baardzo długi wstęp powstał po to, by wprowadzić was w odpowiedni nastroj - żebyscie zrozumieli stan ducha, w jakim pisze te recenzje. Bo oto jesteśmy świadkami cuda - zmartwychwstania, rezydekji, wskrzeszenia... chociaż nie. Może raczej po-

winniśmy użyć słowa: SKŁONOWANIA Steel Panthers. Ich autorzy spiskali się z bliżej mi (dotąd) nieznana firmą Matrix Games i wydali klon Steel Panthers. Nazwali to Steel Panthers World at War. Właściwie określenie "klon" też nie jest do końca scisłe. Klon to przecież cos, co jest identyczne z pierwowzorem. A SPWaW, choć bardzo podobna do SP, jej klonem jednak nie jest.

Czym zatem jest? Otoż jest mixsem SP i SP 2, wzbogaconym o parę ciekawych pomysłów: SPWaW to misje w realach II wojny światowej, ale na engine SP2. Prawie wolalbym raczej upatowany silnik pierwszej części SP, gdyż jak dla mnie był to ideal. No ale o gustach się nie dyskutuje. Może być i ten z SP 2. Ubolewam tylko, że zmniej-



Wittman & spółka dokonują rzezi brytyjskiego regimentu pancernego.



Choć wolę encyklopédie sprzętu z SP, to i ta jest godna polecenia. Choćby dlatego, że jest dużo obszerniejsza.

Lecz wróćmy na kurs. Gierka chodzi teraz bez najmniejszego problemu pod Windows. (SP była grą DOSową, która startowała wprawdzie pod Windą - w oknie DOS-a - ale czasem mogła robić problemy z lej wprawnym lub bardziej pechowym userom.) A jako że pozostała przy starym dobrym 2D (skarz Bog: jedyna pochodząca turowa gra strategiczna, która niezwykle wygląda w 3D i gdzie 3D ma sens, to Combat Mission. Turowe strategie, tak jak przygodówki, powinny się trzymać dwóch wymiarów), to gra pojedzie na naprawdę ciężkim sprzętem. Sam gralem w SP jeszcze na 486-66 z 16 MB pamięcią. Przypuszczam, że SPWaW nie wymaga wiele więcej.

Porównując ogólnie oryginalną SP i SPWaW stwierdzam z satysfakcją, że dawny duch z gry nie uległ. Tak, znów (czy raczej - nadal?) jest to ta stara, dobra gierka, za którą dalmby się posiekać i którą bez wahania wzajemnym na bieżąco wypieczętuję. Jednocześnie poprawiono w niej małe burzki, które łykowały (z lekka) w SP. Najbardziej cieszy mnie, że w ramach tzw. "opportunity fire" nasz przyczajony czołg nie grzeje jak głupi w każdą wrogą jednostkę, która tylko wchodzi w jego zasięg. Nie, teraz grzecznie daje nam szansę trafienia w dany obiekt i my same decydujemy, czy warto się nim zająć i z czego jej przyjomi. Dzięki temu unikamy bardzo frustrujących sytuacji typu: nasz Tygrys najpierw narnieje wszystkie przypadające na ture punkty ostrzału, np. na zwalczanie pociskami pieprznych lekkich transporterów czy pojazdów zwierząt, a potem, gdy już jest bezbronny, pojawia się np. ciekie czołgi Rosjan, a my... hm, możemy się tylko modlić, żeby te 10 cm pancera wytrzymały zmasowany ostrzał z 85-tek i działa 122 mm...

MEGAKAMPANIA

KIGACAMPAGN
THE
FOX

Rommel, zwany Lisem Pustyni, koszmarzy sen alianckich dowództw w 1941...

Najpierw poczytajcie, co się tam naprawdę działo...

MEDITERRANEAN

Następnie przestudiujcie układ sił na mapie...

POTOMSK

Potem skoncentrujcie siły w pancerną pieść i walnijcie wroga między oczy.

CHINA

Choć nie zaszkodzi zmęczyć go wcześniejszą artyleryjską nawalą.



A pewno dorobicie się wysokich odznaczeń.





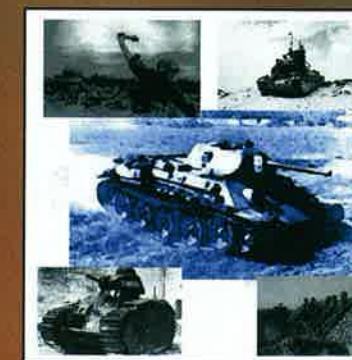
8

Producent: SSI ■ Dystybutory: Matrix Games ■ Internet: www.matrixgames.com
■ Wymagania: P166, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX ■ Akcelerator: nie trzeba

■ wcześniejsze wersje są za darmo ■ megakampania! ■ "Praise for Rommel" (MP3 w katalogu Music na CD - posłuchajcie!) ■ stare, dobre, litofonowane Steel Panthers - i nie muszę mówić więcej!

■ 600 x 600 zamiast 640 x 480 nie zawsze jest zmiana na lepsze ■ ciut załatwia naftalinq... ■ 1 GB na HDD... hm

INFO



drat! To także uczta dla "konesera historii" i fana militariów. Autorzy dodali bowiem sporo materiałów dotyczących szczegółowego przebiegu historycznych wydarzeń, uzbrojenia, umundurowania, odznaczeń itp. Pomysł nowy (w każdej SP jest przecież bardzo fajna encyklopedia sprzętu - w SPWaW też), ale idea nadal warta jest pochwały.

Tym, który boja się turowych strategii (a niektóre czytają z nudów czy ciekawości), powie, że gra jest dziedzinie prostą w obsłudze. Największy antyalent strategiczny nie powinien pa maksi. Zgodnie z większych problemów z wykorzystaniem wszystkich jej atutów. (Ta gra jest jak szachy - zasady opowiadają szybko, ale do mistrzostwa dochodzi się powoli). Zresztą z myślą o takich ludziach autorzy dorożczą kilka kolejnych scenariuszy treningowych, z których każdy uczy czegos ważnego - np. sposobów neutralizacji bunkrów. Przydatne polecam dwa scenariusze z udziałem... JEDNEGO Tygrysa. W pierwszym autorzy udowadniają, że wspomniany tygrys, przy wiarze rozsądnej taktycy jego wykorzystania, jest niemalże nie do pokonania. W drugim pokazują, że brutalna siła (Tygrysa) musi jednak ustąpić przed siłą umysłu - i nawet dysponując dużo gorszym sprzętem jesteś w stanie przetrząpać grubą stalową skórę. No coż, gdyby było inaczej, to teraz bym budował autobahn Paris-Berlin-Hitlerstadt (dawniej Moskwa), a nie pisał te słowa...

Ale to, naturalnie, nie jest jedyna innowacja. Nie będę się tu bawił w omawianiu wszelkich różnic, gdyż większość z was i tak pewnie w SP nie grała (blad, prosze panów, chłomy blad!), i tym samym lista różnic pomiędzy tamtą i ta wersją gry niewiele wam da. Nieważne.

Dla was istotne będzie to, że znacznie rozbudowano to, co w SP było tylko symboliczne: tryb multiplayer. Możliwe będzie już nie tylko granie przez pocztę, ale i w realnym czasie (tzn. w turach, ale w NASZYM czasie rzeczywistym), zarówno po kabelu, jak i w sieci. Ba, będzie (już jest) cała specjalna liga, w której będzie można samemu przekonać się, czy nasze zdolności dowodcze są naprawdę tak wysokie, jak nam się różni. W menu pojawiła się też fajna opcja, dzięki której tura w grze może mieć określona długość (np. 2,5 minuty). Niczyt, ale jak kiedyś zdarzyło się wam grać w SP z gościem, który potrafi przez 10 minut myśleć nad JEDNYM posunięciem, to od razu docenicie urok takiego rozwiązania. Można też obejrzeć sobie replay całej tury. Choćby po to, by dostrzec, skąd nas ostrzelano.

Warto uwagi opcja jest też megakampania. To cykl wielkich kampanii połączonych w jedną logiczną całość. Na razie istnieje tylko jedna część (Desert Fox - czyli Angoli i Niemcy + Włosi w Afryce w 1941), ale



1 Tygrys, 8 T-34/76, dystans rzędu 850 metrów. Na kogo stawiacie? Po pierwszej turze 3:0 dla Tygrysa...

Z rzeczy mniej przyjemnych wytknąć należy spora ilość miejsca zajmowanego na HDD przez SPWaW. Może jak ktoś ma 30-40 GB HDD, to uzna, że 1 GB to tyle co nic. Ale ja mam 8 GB, a na nim nie za wiele wolnego miejsca... Oryginalna SP zajmowała niecałe 100 MB! A moja wersja SP, naprawiona po brzegi dodatkowymi misjami, modami, wave'ami itd., zajmuje 1/4 tego co SPWaW. Co więcej, z ciekawością sprawdziłem ilość miejsca zajmowanego przez rozmaite pliki i katalogi... No i mam "zagwozdkę", bo za diabla nie naliczyłem więcej jak 500 MB! Może te kolejne 500 MB to "dusza" (klimat)? Steel Panthers? Jeśli tak jest rzeczywiście, to ja nie zgłaszam pretensji :).

Warto też na zakończenie dodać, że sama gierka jest... za fikso. Tzn. w Internecie dość często pojawiają się rozmaite jej wersje, które można legalnieściagnąć, zainstalować i używać (nie ukrywam, że będę próbował wkręcić coś takiego na nasze Cover CD, gdy tylko będzie taka możliwość). Czy można chcieć więcej? OK, pewnie można. Ostatecznie do tej gry mogli np. dodawać jeszcze sportowe porsche albo choć szesnopak markowej zupki chmielowej. Ale, prawdę mówiąc, ja harzeć nie będę.

(*) Ścisłe - to podniesiono rozdzielcość ekranu gry z 640 x 480 do 800 x 600. Wielka szkoda, że autorzy nie przewidzieli, iż ktoś (ja!) jednak wolowałby wrócić do starych ustawień...

Toon Car PL

GATUNEK: Arcade

Gemini

TopWare od samego początku swego istnienia lubiło zaskakiwać graczy niezwykle dobrym stosunkiem jakości do ceny. Tak było z ich pierwszą grą, sprzedawaną średnio 3-4 razy taniej niż inne pozycje w tamtym okresie - Jackiem Orlando (w tej chwili dostępny ponownie w wersji "Director's Cut", działa w środowisku Windows). Tak było też jeszcze zupełnie niedawno, gdy w sklepach pojawił się Moon Project w cenie 20 złotych. Przyzniam, że po otrzymaniu tamtego prezentu sądziłem, że jestem przygotowany na wszystko. A jednak - TopWare'owi, za sprawą samochodowej rzeczyściówki Toon Car, udało się mnie zaskoczyć po raz kolejny. Toon Car jest bowiem nie tylko naprawdę znakomity, ale - dzięki oferowanym cenom - nie do wiary: 19,95 zł (słownie: dziewiętnaście dziewięćdziesiąt pięć) - dostępny naprawdę dla wszystkich!...

typowo kreskówkowe chmurki burzowe czekające, by wyładować się na pierwszym, który pod nimi przejdzie. Co ciekawe, ich zawartość nie jest zupełnie przypadkowa i zwykle w prezencie otrzymuje się to, co naprawdę może się przydać, np. w chwili gdy rozpaczliwie gonisz, otrzymasz dopalacz, jeśli za ciebie gonią, coś, co zostawisz za sobą: minę lub chmurkę...

Mówiąc o grach z samochodami w rolach głównych, nie sposób nie wspomnieć tego, jak też się one zachowują. Kierowanie nimi nie należy do najtrudniejszych - klawisze kursorów, [Ctrl] - ręczny, [Shift] - aktywują zebranej niespodzianki... Nie oznacza to jednak, że model jazdy jest najprostszy z możliwych - samochodzik zwalnia przy skrętach, zdarzają się im poślizgi, a nawet - rzecz praktycznie niespotykana w rzeczyściówkach - uszkodzenia manifestujące się czarnym dymem i zmniejszoną prędkością. Warto przy tym wspomnieć, że możliwe jest dopasowanie gry do własnych upodobań: w menu ustawień znajduje się m.in. suwak odpowiedzialny za stopień wiarygodności fizyki jazdy. Ten domyślnie ustawiony jest na realizm, dzięki czemu Toon Car stanowiłyby symulator. Jednak po jego przesunięciu w lewo możliwe staje się np. śmieganie po ścianach i stropach tunelu!

Jak dla mnie jednak, największy plus gry stanowi jej kompletna nieprzewidywalność. To, że identycznie czy podobnie wyglądający wyścig nie ma praktycznie prawa się odbyć! Nic też, na dobrą sprawę, w trakcie wyścigu nie jest pewne - zdarzając się więc będzie, że wiadząc już jako pierwi linie metry, kończąc będziemy na

Od ziemiechu do światu...

Gra? Ale nam chodzi o to, że w opisie jednej z postaci, Salmy, czytamy "była właścicielką baru zwanego From Dusk Till Dawn. Przybyła wprost z Meksyku, starając się odnaleźć dwóch delikwentów, George'a i Quintina, którzy rozwaliли go w pyl...". Cóż, my wiemy, gdzie szukać jednego z nich - na stronie 74.



Uwaga na głowy!



Tłok na prostej startowej...



8

Producent: Revistronic/LifeLine ■ Dystybutory: Topware ■ Internet: http://tooncar-topware.pl ■ Wymagania: P166, 32 MB RAM, Windows 9x, 2K ■ Akcelerator: min. 4 MB

■ klimat!

■ problemy z polskim Panem Gadułą

11/2001

INFO

Wreszcie trafiły na tor (w Japonii, Holandii, Vegas, na Saarze czy nawet... Księciku i Wenus). Naturalnie - jak wszystko w Toon Car - powyginany i poskręcany. Tu czeka pięciu naszych rywali i oni właśnie sprawią, że siegnie po laury nie będzie wcale rzeczą prostą - w Toon Car bowiem nie istnieje coś tak podstawowego dla wyścigów samochodowych jak fair play! Liczy się jedynie efekt, nie sposób, w jaki się go osiągnie. Niewiele zatem przesady będzie w tym, że powiemy, iż w Toon Car największym problemem jest utrzymanie się na pierwszym miejscu - wielka czerwona jedynka wyświetlona u góry ekranu oznacza, że mamy za sobą piątkę niezadowolonych niższymi stopniami na podium. Zatem ci nie szczędzą środków, by pozbyć się wszystkich, którzy stoją na ich drodze do laurów!

Środk, jakich się imają, to niespodzianki ukryte w pojawiających się w określonych fragmentach toru skrzynkach, m.in. są to rakiety, miny czy

8

Producent: SSI ■ Dystybutory: Matrix Games ■ Internet: www.matrixgames.com ■ Wymagania: P166, 32 MB RAM, Win 9x, 2K ■ Akcelerator: nie trzeba

■ klimat!

■ problemy z polskim Panem Gadułą



Konkurencja zaczyna deptać nam po piętach.

Traffic Giant GOLD

Raziel

Traffic Giant Gold to gra ekonomiczna, która daje możliwość wcielenia się w przedsiębiorcę zarządzającego środkami transportu publicznego



Nie, to nie tasiemiec ani pociąg - to cztery tramwaje stojące w korku.



Najnowszy wynalazek - kolejka magnetyczna we własnej osobie.

7

Producent: JoWooD ■ Distrobuter: CD Projekt ■ Internet: <http://www.traffic-giant.com> ■ Wymagania: P 266, 32 MB, Win, Directx ■ Akcelerator: niepotrzebny

■ grywalność ■ mnogość budowli ■ postęp technologiczny wraz z upływu czasu ■ grafika & dźwięki ■ atrakcyjna cena

■ muzyka (a raczej jej brak) ■ nic nowego ■ brak "życiącego miasta"

GATUNEK: SIM/EKONOMICZNA

piłkarskiego czy najnowszej generacji kina? Przecież musimy tamdę poprowadzić nasze metro. (Swoją drogą, to na wyburzoniu można się ZDROWO przejechać, więc radzę kilka razy przemyśleć decyzję przed jej realizacją.) Przystanki, jakie przyjdzie nam budować, różnią się atrakcyjnością: jedne to zwykły słupek z rozkładem jazdy, inne to duże i wytrzymale na wiatr oraz deszcz wiaty, pod którymi nasi klienci śmiało mogą przeszkać parę minut w czasie srogiej zimy. Pojazdy także nie są identyczne - mają różną liczbę miejsc, prędkość, komfort jazdy, a także cenę. W walce z konkurencją warto inwestować w atrakcyjniesze pojazdy i przystanki, aby ludzie wybraли właśnie nas.

Budowanie linii autobusowych/tramwajowych/metro itd. jest łatwe i przyjemne. Najpierw określamy miejsce, gdzie trasa ma się zacząć, później prowadzimy ją przez wszystkie wybrane uliczki i na końcu zapętlamy ją z powrotem do miejsca startu.



Zaciszne miejsce - kościołek w centrum miasta.

Oczywiście w przypadku linii dla pojazdów szynowych najpierw należy w tych miejscach położyć szyny, tak samo dla kolejki, metra itd. Gdy już wybudujemy pierwszą linię i wypuścimy na nią pierwsze pojazdy, przyjdzie nam wyznaczyć cenę biletów oraz wysokość wynat dla kierowców (nie płacić za dużo, bo zrobią się arroganci!). Będzie my też musieli określić, czy zainwestować w kampanię reklamową w radiu lub TV, a nawet czy zafundować uczniom darmowy dojazd do szkół lub transport do ośrodków wypoczynkowych.

W pierwszym z wymienionych działań w pojedynkę, starając się osiągnąć z góry określony cel (np. podniesień wartości naszej firmy, polepszenie jej wizerunku, popularności itp.). Tryb endless game daje nam pole do popisu w dwóch płaszczyznach - jako zwykły przedsiębiorca lub jako przedstawiciel lokalnej komunikacji miejskiej. Grając jako ten drugi dostajemy do wypełnienia dodatkowe zadania, takie jak np. zmniejszenie ruchu w zatłoczonym mieście. W endless game przyjdzie nam zmierzyć się z przeciwnikami (trzech do wyboru), których będą próbować (tak jak my) zmiażdżyć konkurencję. Gra z komputerem wcale nie jest łatwa i wymaga logicznego myślenia. Nie raz będziecie musieli zastanowić się, dlaczego ludzie stoją na przystanku konkurencji, a nie na waszym, oddalonym od tamtego o dwa kroki :). Multiplayer, dla znużonych grą z komputerem, daje nam możliwość zmierzenia się z żywym przeciwnikiem poprzez sieć lokalną lub Internet.

Jak na prawdziwego biznesmena przystało, już na początku gry dysponujesz "małym" kapitałem, który pozwoli Ci do wbijania się na szczyt. Za cieką zdobyta kasę będziemy mogli kupić jeden z kilkunastu przystanków, autobusów, tramwajów lub nawet kolejkę miejską czy metro. A wszystko to dla kas, które otwiera przed nami coraz szersze horyzonty. Autorzy TG dali nam możliwość burzenia budynków w mieście, oczywiście za małą opłatą, no ale czym jest wobec dobrego interesu te kilka milionów, które zapłacimy za wyburzenie fabryki, stadionu

z miasta usłyszysz kilkadziesiąt różnych dźwięków, w zależności od tego gdzie się znajdziemy. W pobliżu kina słyszać strzały dochodzące z wewnątrz, wokół kościoła rozbrzmiewają dźwięki dzwonów, a przehodząc obok placu budowy (która pomimo płynącego czasu i tak nigdy się nie skończy), da się usłyszeć odgłosy pracy. Oprócz tego miejski zgiełk jest z nami cały czas - warkot silników, dźwięk klaksonów oraz odgłos mlotów pneumatycznych. Muzyka... muzyka? Jaka muzyka? Przecież takiej nie ma...

Gra jest naprawdę dobra. Mimo że nie wprowadza do gatunku żadnych rewolucyjnych zmian, jest warta uwagi. Tym bardziej że w Polsce Traffic Giant sprzedawane jest w wersji PL, wraz z mission packiem, co zapewnia wiele godzin dobrej zabawy, a cena całości to zaledwie 30 zł!

MAGIC The Gathering®

... CZAS ROZPOCZĄĆ
BITWĘ UMYŚLÓW...



Zestaw wprowadzający do 7 Edycji zawiera:
2 talie po 30 kart oraz
112-stronicową kolorową instrukcję w języku polskim

Nie przegap okazji!!!
Do każdego zestawu Starter otrzymasz darmowy Demo Game CD
do nauki gry.

Oferta dostępna w sprzedaży wysyłkowej w firmie ISA oraz w sklepach biorących udział w promocji.

Szczegóły na naszej stronie www.lub (22) 846 79 25.

Pytaj w sklepach o gry pokazowe i konkursy.

www.isa.pl



Logo MAGIC: THE GATHERING, 7 Edycji, poziomu gry oraz Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Wizards of the Coast, Inc. © 2001 Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.





ALIEN NATIONS 2

GATUNEK: RTS

■ Gemini

Trudno przesencić znaczenie serii The Settlers dla rozwoju gatunku strategii czasu rzeczywistego. To ona udowodniła, że można się świetnie bawić, niekoniecznie dowodząc i podbijając, lecz również zdobywając zasoby i budując łańcuchy technologiczne. Jej zasługą jest też wytyczanie szlaku, którym podążały wielu innych twórców: m.in. polski TopWare, wydając, moim zdaniem, niedocenionych Knights & Merchants (miejmy nadzieję, że ich sequel - Bunt Chłopów - naprawi te nienormalną sytuację), Impressions Software z ich egipską parą - Faraonem i Kleopatrą, Microprose i Majesty, GodGames i Tro-pico, wreszcie austriacki JoWood z Alien Nations. Ten ostatni tytuł gościł na naszych łamach w październiku ubiegłego roku i z tego, co pamiętam, wywarł raczej pozytywne wrażenie. Nie o nim jednak będzie mowa, a o jego potomku w linii prostej - Alien Nations 2, który w ostatnich dniach, z niewielkim "lokalizacyjnym" opóźnieniem, trafił wreszcie w nasze ręce.

Od razu na wstępnie zmuszeni jesteśmy docenić wkład naszego krajowego wydawcy - CD Projekt. W pudełku AN2 znajdziemy bowiem prezenty idealne dla tych wszystkich, którym gra spodoba się tak jak nam: pełną wersję poprzedniczki - Alien Nations w pudełku DVD oraz podkładkę pod mysz. A wszystko to, przypominamy, w cenie niecałych stu złotych! Bez dwóch zdań. Polacy znów mają najlepiej!

Alien Nations 2 jest, najprościej mówiąc, kolejną z gier, których sens i cel tkwi w posiadaniu własnej gromadki i chęci, by była szczęśliwa. Nawiasem mówiąc - w braku zracacych innowacji należy upatrywać przyczyn, dla których nie zdecydowaliśmy się ocenić Alien Nations 2 wyżej niż na 8. Nie oznacza to jednak, że nie jest to gra godna polecania! Przeciwnie - powinna Lukkata powiedzieć się nawet tym, którzy z różnych względów nie polubili jedynki...



Gra rozpoczyna się od wyboru rasy, która zamerzamy zarządzając przyzwyczajenia się do przemodelowanego interfejsu, w czym wydatnie pomagają misje treningowe. Gatunków, spośród których możemy wybrać się 3 - wszystkie znane już z jedynki: Amazonki, Pimmonowie, Sajikisowie. Każda charakteryzuje się nie tylko właściwą sobie architekturą (naturalnie dla potrzeb zrównoważenia trybu multiplay większość budynków znajduje swoje dokładne odpowiedniki u innych ras), ale i zdolnościami czy potrzebami. Przejawia się to chociażby w ten sposób,

że Amazonki są fizycznie słabsze niż pozostałe dwie rasy, jednak rekompensują ten brak szybkości. Konsekwentnie kobiety wymagają będą (w późniejszych etapach gry) innych towarów luksusowych niż samcy - kosmetyków, czyli np. mydła. Podczas gdy Pimmonowie - jedzenia i... him... soku grzybowego. Sajikisowie zaś - wyłącznie alkoholi (a ścisłe mleka kaktusowego). Nawiasem mówiąc. Alien Nations 2 wprowadza również podział ras na plemiona, po trzy na rasę - jednak z racji tego, że różnice pomiędzy nimi są wydaje się kosmetyczne, nie ma potrzeby wchodzenia w niuanse.

Naszym podstawowym zadaniem jest przeprowadzenie podopiecznych bezpiecznie i bez wstrząsów przez wszystkie 3 stopnie cywilizacyjne przez 10 misji składających się na kampanię w przypadku każdej rasy. Podobnie jak w większości gier tego typu, możliwości interweningowania gracza w świat gry ograniczają się w zasadzie jedynie do decydujących, co, gdzie, w jakiej kolejności i komu budować, kogo szkolić, co oferować... Oznacza to, że nie ma potrzeby - wiecej, nie ma możliwości samodzielnego kierowania poddanymi (jedynym wyjątkiem jest rycerz). I tak zbiórkozamieni się zdecydują, gdzie szukać owoców, budowniczy - która z wyznaczonych budowli realizować jako pierwsza, tragarze - kto pierwszy otrzyma niezbędne środki. Nieradko też będzie się zdarzać, że któryś wśród niezbyt zadowolonych z życia pracowników postanowi, miasz robić, co chcesz, należałoby pomyśleć nad swym losem...

Dzień roboczy na Lukkata trwa od godziny 8.00 do 18.00 z małą przerwą w południe na lunch w gospodzie. Zapanowaniu nad kłębiącym się tłumem i dziesiątkami równocześnie realizowanych zadań służy system komunikatorów. To dzięki nim dowiemy się, ile par gotowych jest, by związać się na dobre i złe, dopóki śmierć ich nie rozłączy, ile nowych obywateli przybyło w nocy, kto zakończył szkolenie lub budowę... Informacje te niejednokrotnie okazują się bezcenne: notka o zakończeniu szkolenia przypomni o konieczności wybudowania domu i miejsca pracy, o których wcześniej zupełnie nie myśleliśmy (a nieprzeszkoleni lub nieposiadający dachu nad głową oraz pracy dorosły obywateli szybko degenerują się w przestępco), powiadomienia o ofertach handlowych i ew. zagrożeniach zdrowia społeczności.

To jednak jedynie wierzchołek góry lodowej: początkowo prosta gra stopniowo staje się coraz bardziej skomplikowana. Wokół coraz bardziej kompleksowych osad, zbudowanych z większych i bardziej zróżnicowanych obiektów

Dramatis Personae

Amazonki - rasa "kobiet pracujących", gdzie samce (równe modelowej urodzie, nawiasem mówiąc) wypełniają mniej skomplikowane zadania, jak zbieranie owoców, zakupy czy wieczorna modlitwa, w innych rasach tradycyjnie przypisane samicom. Amazonki znane są z dbałości o higienę - historia Lukkatu zna przypadki zamieszek wywołanych brakiem mydła i wody...

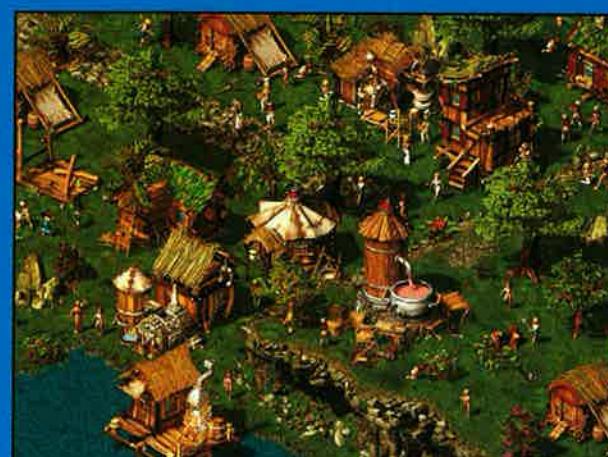
Pimmonowie - niebleskotne, pogodnego usposobienia. W zasadzie dbają jedynie o to, by nie zabrakło im jedzenia i ulubionego soku grzybowego. Słowniem: pozytywne chłopaki.

Sajikisowie - insektoidalni: "Ci + li". Właściwie "li" to nie do końca dobrze określenie. Sajikisowie po prostu uwielbiają się bawić... koszem innych. To oni, na przykład, są wynalazcami Grzebienia Posmarowanego Klejem, sprezentowanego Amazonkom. Ich jedyną słabością jest upodobanie do mleka kaktusowego.



Bez wątpienia Alien Nations 2 może się podobać. Bogate tło, świetna oprawa audiowizualna, relatywnie niewielkie wymagania sprzętowe oraz bardzo poprawna lokalizacja.

tow wylotową wały oraz wieże wartownicze. Również u naszych podopiecznych, którym z początku wystarcza jedynie dobrze się wyspać i podjeść, coraz rzadziej będziemy widzieć usmiechnięte buzie. Wraz z rozwojem cywilizacyjnym swiadomość roli zaczyna odgrywać nawet pojedyncze postacie i ich motywacja determinowana przez takie czynniki, jak zdrowie, poziom higieny, dostęp do towarów luksusowych. Wte-



dy też na dobrą sprawę, drugie dno odkrywa warstwę menedżerską, m.in. niezbędnie okazuje się samodzielnego ustalanie priorytetów dostaw (wyjątkowo prosty: trzy stopnie - zwiększone dostawy, normalne i brak reprezentowane są przez trzy "diody" w oknie struktury).

Walka, zasługując na osobny akapit, jest bowiem zupełnie odmienna od settlersowej. W Alien Nations 2 występuje podział na jednostki ofensywne (rycerz i jego wasale) oraz defensywne (straż miejska). Rycerz, nawiasem mówiąc, jedyna jednostka w grze, którą możemy samodzielnie kierować - to najemnik codziennie odwiedzający nasz skarbiec. Zawsze przybywa z pewną zależnością od statusu, tak jego samego, jak i gracza, liczbą pomocników. Drużyna ta stanowić będzie jeden ze sposobów, w jaki można podporządkować sobie Lukkat. Wojna jednak, najogólniej mówiąc, nie wymaga żadnej strategii i polega na wskazaniu rycerzowi celu - najlepiej wrogiego pałacu. I obserwowanie, jak on i jego drużyna radzą sobie z jego demontażem. Ta całkowita niewidowniskowość wojowania zdradza

Pierwsze kroki w AN2

Sposób na sukces w Alien Nations 2 jest prosty do zdefiniowania i trudny do osiągnięcia. Najprościej mówiąc - należy zadać o to, by nasi malí podopieczni byli naprawdę zadowoleni z życia - mieli pracę, dach nad głową, wystarczająco dużo jedzenia (od czasu do czasu innego niż chleb z mięsem), spokój od dzikich zwierząt i innych nacji...

Poniżej znajdziesz kilka porad wprost z oficjalnego FAQ-u gry (<http://www.thenations-game.com/Sites/tips.htm>), które pomogą przybliżyć ten idealny stan.

FOW

Kluczową dla gier tego typu rolę spełnia znajomość lokacji surowców, początkowo skrytych w kiełbiącą się na planszach "mgły wojny". Poznajemy je moźesz na dwa sposoby: pierwszy to wykorzystanie swojego rycerza, jedynie jednostki, nad którą sprawujesz bezpośrednią kontrolę (pamiętaj, że możesz umieścić rycerza na łodzi i przeprowadzić go na sąsiadnią wyspę); drugim sposobem jest oznaczanie kamieniotomów i lasów znajdujących się na granicy pola widzenia z wysokim priorytetem - kamieniarze i drwale podążając ku nim odkrywać będą dalsze partie planszy. Wtedy ponownie zaznaczamy surowce na granicy pola widzenia, i tak w kółko...

zasiedlanie wyspy

Zdarza się będzie, że sąsiednie wyspy będą bogatsze niż ta, na której wystartowałeś. Możesz zasiedlić ją, korzystając z łodzi towarowych (pamiętaj, by zaznaczyć, jakie jednostki chcesz mieć na nowej wyspie i jakie mają znaleźć się na pokładzie!). Pierwszym budynkiem w nowym domu powinien być magazyn.

taczki

Wypożyczenie swoich tragarzy w taczki wydatnie zwiększa ich możliwości i może wyznaczać różnicę pomiędzy triumfalnym zwycięstwem a gorzką porażką. Warto więc, nie bacząc na koszt, wymieścić na nie pomocą latającego kupca innego dобра. Ta inwestycja na pewno się opłaci - dzięki zwiększonemu "udźwigowi" tragarzy Twoja osada rozwinię się znacznie szybciej.

handel

Nie boj się handlować! Na handel przeznaczaj wszelkie nadprodukcje - np. jeśli widać, że w magazynach zalega ziaro, wymień je na coś bardziej potrzebnego. Warto jednak pamiętać, że zgodnie z zasadami ekonomii dobra dostępne tracą na wartości z każdą wymianą, więc czasem lepiej poczekać i zróbić naprawdę "big deal", niż wyprowadzać po trzy sztuki...

walka

Korzystaj z możliwości, jaką daje wciaganie w pułapki, i zawsze, zawsze jako pierwszego atakuj rycerza - kiedy zginie, jego wasale umrą wraz z nim!

obraz: pozostaje ostry, nie wykazując zarazem nierównych krawędzi. Drugim to, że możliwe jest włączenie kilku okien-kamer śledzących określone postacie. I nie tylko może o czym mówić, gdyby nie fakt, że przy całym tym graficznym splendorze Alien Nations 2 działa sprawnie na istotnie nereprezentatywnym sprzęcie! W tym przypadku rzeczywiście jesteśmy gotowi uwierzyć w podane wymagania minimalne - PII-350 i 64 MB RAM.

Już we wstępie wspomniałem, że najboleśniejszym mankamentem Alien Nations 2 jest jego wtórność. Warto uscisnąć, co mam przez to na myśli: mianowicie chodzi tu o wtórność nie tylko w zakresie braku istotnych innowacji, na te przypadłość cierpią praktycznie wszystkie gry tego gatunku, ale i schematywności w samych miastach. Po ukończeniu kilku pierwszych, kiedy nauczymy się już, jakie kroki należy przedsięwziąć, by rozbudować osadę i zaspakoić mieszkańców, zaczynamy oczywiście czegoś więcej. Niestety, każda następna oferuje nam dokładnie to samo, co poprzednia, tyle że w zwiększonej dawce... Przez to, gdy będziemy rozpoznac kolejne zadanie, przezwaszumist przemknie zapewne myśl: "a może by



8

INFO

Producent: JoWood ■ Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 519 69 00 ■ Internet: <http://www.thenations-game.com> ■ Wymagania: PII350, 64 MB RAM, Windows 9x Akc. min. 4 MB ■ Akcelerator: tak

- trzy rasy - trzy kampanie ■ ponad 100 budynków i 100 jednostek
- doskonala oprawa audiowizualna ■ upominki - Alien Nations oraz mousepad
- na dłuższą metę - nazy

PREMIERA 23.10.2001



The Watchmaker

ZEGARMISTRZ

79,90
CENA

ZBADAJ TAJEMNICE



NIEŚMIERTELNOŚCI

THE WATCHMAKER - ZEGARMISTRZ

jest grą przygodową rozgrywającą się w wielkim austriackim zamku. Gracz na przemian wciela się to w detektywa, to w prawniczke, których zadaniem jest odszukanie i zniszczenie wahadła. Muszą to zrobić jeszcze przed północą, gdyż o tej właśnie godzinie sekta Nieśmiertelnego będzie chciała przy pomocy wahadła przejąć panowanie nad światem. CZASU NIE POZOSTAŁO WIĘC WIELE, A PRZECIWNIK JEST BEZWZGLĘDNY.



SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI I HIPERMARKEТАCH



GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

eRacer

Gem.in

Dawno już nie było przyzwoitej zręcznościowej ścigalki, naprawdę dawno. Ostatnie, które - zostając po godzinach - katowałyśmy do upadłego w redakcyjnym LAN-ie, należą do zamierzchłej przeszłości. Były to MotorHead i w czasach nieco nam bliższych - DethKarz. Teraz do wspomnianej dwójezeczkii dołączył trzeci tytuł, który, podobnie jak one, prócz znakomitej oprawy audiowizualnej charakteryzuje świetny, choć niewątpliwie uproszczony model jazdy. Panie, panowie: mam zaszczęty przedstawić - eRacer!

Eracer proponuje kilka sposobów zabawy. Gracz oddęty od świata (czyt. sieci) może wziąć udział w trybie Championship bądź sprawdzić się w Time Attacku (ze znakomicie zrobionym "duchem" - rewelacyjną motywacją, by bić swoje własne rekordy...). Dopiero jednak wejście w świat online ukazuje w pełni, czym eRacer może być. Już tytuł zresztą sugeruje nacisk na rozwiązania sieciowe, wszak gry tworzone z myślą o konkurencji z innymi żywymi. Nawet strona oficjalna gry (<http://www.eracer-online.com>) to nie tyle reklamówka, ile centrum informacyjne dla świata fanów! To dlatego nie znajdziemy tam charakterystyk samochodów - ich miejsce zajmują update'owane automatycznie tabele, m.in. najlepszych czasów, zgłasiane zarówno via sieć, jak - co dla mnie osobiste jest pewną nowością - przez telefon z WAP-em! Nawiąsem mówiąc, odzew fanów gry świadczy o tym, że panowie z Rage wstrzelili się idealnie w rynek - już w tej chwili gracze łączą się w teamy, które zaciekle ze sobą konkurują! Niewiele więc, jeśli w ogóle, przesady będzie w twierdze-

Dawno już nie było samochodówki z tak realistycznym środowiskiem.



niu, że jesteśmy naocznymi świadkami powstawania uniwersum eRacer!

Uniwersum to zaś (jak dotychczas, gdyż twórcy, Rage, obiecują, że już wkrótce dostępne będą nowe tory i wózki) składa się z 13 torów i 8 nielicencjonowanych, niestety, samochodów. Ciekawe, że na starcie przygody z eRacerem dostęp mamy do zaledwie paru z nich - pozostałe muszą dopiero zostać zdobyte w ramach singleplayer championship. W ten prosty sposób twórcom udało się osiągnąć dwa cele - sprawić, że tryb pojedynczego gracza nie jest jedynie dodatkiem do multoplaya i że każdy虚拟ny kierowca musi odbyć swoją "praktykę" na wszystkich torach. Co więcej, praktykowanie to nie jest wcale uciążliwe - mającą gdzieś w cieniu podium nagroda w postaci kolejnego toru/wózka znakomicie wpływa tak na wyniki, jak i ogólny odbiór gry.

Nie oznacza to jednak wcale, że bez tego stymulatora grający się źle - skądże! Model jazdy w eRacerze to czysta radość dla tych wszystkich, którzy lubią zarówno spore przedkości, jak i świadomość, że jeden błąd może zaważyć o wyniku całego wyścigu! W tym też miejscu chciałbym złożyć najserdeczniejsze gratulacje programistom Rage - wydając eRacerą dołączyli do elitarnej grupy twórców, którzy potrafili znaleźć rozsądny kompromis między ujęciem realistycznym, symulacyjnym a typowo arcade'owym gry. Kompromis ten polega na tym, że fizyka jazdy w pełni odpowiada temu, co zwykło się uważać za jazdę samochodem sportowym, a jednocześnie przykrywa oko na uszkożdenia. I nie to, żeby takowych nie było w ogóle - możliwe jest nawet całkowite zezłomowanie samochodu, jednak, cóż, wszyscy spodziewający się czegoś chociażby na miarę Porsche 2K mogą już o tym nie myśleć - tu czołówka w bandzie przy dwóch paczkach wcale nie odeśnie samochodu do boksów... Dzięki temu zaś w eRacerze podziwiać można kraksy, jakich nie mieliśmy okazji oglądać od czasów pierwszego Need 4 Speed: zdarzać się wam będą i wirowania na masce, i śruby, i przewrotki...



Skoncentrujmy się jednak na samej jeździe, a ściślej na tym, co sprawia, że jest tak piekielnie trudna i satysfakcjonująca. Otóż, najprościej mówiąc, jeździ się tam jak w rzeczywistości! Wyobraźcie sobie na przykład: tak jak w najlepszych模拟atorach, możliwe jest tu wykręcenie bązka przy wychodzeniu z wirażu, spowodowane nadaniem zbyt dużej mocy skręconym kołom! Natychmiast też, bez mała namacalnie, odczuwa się zmiany nawierzchni - np. zjazd z utwardzonej drogi na żwir, sprawi że samochód na moment straci przyczepność. Podobało mi się także "gra" zawieszenia podczas przechodzenia przez progi zwalniające, krawężniki, progi, a warto pamiętać, że najmniejszy nawet garb przy zbyt dużej prędkości może posłać nasze pudło w powietrze, wcale niekoniecznie stawiając je z powrotem na ziemi na wszystkich czterech kołach!..

Ta ostatnia groźba wcale nie jest tak abstrakcyjna, jak może się zdawać. Tory w eRacerze bowiem wcale nie przypominają tych znanych z Nascar czy F1 - to zaadaptowane mniej lub bardziej niezwykłe fragmenty zwyczajnych krajobrazów. Wszystkie one stanowią żywy dowód inwencji ludzi z Rage: górska pętla wąskich,



lecz wystarczająco szczegółowa, tekstury nie nadzwyczajne, ale nieźle. Naprawdę mocnym punktem oprawy graficznej eRaceru są jednak modele samochodów. Przyjrzycie się dokładnie choćby kolumnie - tu "szprychy" kota nie są tekstura, to niewiarygodnie szczegółowy trójwymiarowy model! Podobnie znakomite wrażenie wywierają animacje - wspominałem już o "grze" zawieszenia, warto powiedzieć jednak również o efektach, jak dym palonych na zakrętach gum czy pryskający śnieg, wreszcie - detalu, ale jakże wspaniałym - ruchu głowy kierowcy! Mówię, co chcecie, ja dość nie spotkałem się z tym, że wrzucając wstępny, nasz wirtualny odpowiednik zaczyna patrzeć w tylną szybę!

Aby zakończyć kwestię formy gry - i dźwięki, i muzyka są poprawne. Nie przepadam wprawdzie za miękkim, transowym beatem, ale przyznaje, że pierwszy utwór, ten z sycącym "irejssą", chodzi mi po głowie...

Jak dotąd wypunktowane zostały mocne strony eRaceru. Nie sposób jednak pominiąć mankamentów. Te są w zasadzie dwa - pierwszym to fakt, że nie sposób w praktyce grać zza kółka, z kokpitu. Kamera - nie dość, że umieszczona zbyt nisko - w części samochodów napotyka nieprzeniknioną dla świata barierę ze zbyt ciemnych szyb. Można również przyciągnąć się do przedziwnego zachowania hamulca, który, już po jego zwolnieniu, nadal przez jakieś pół sekundy leży na podłodze. A biorąc pod uwagę, że hamuje się, i to ostro, tuż przed zakrętami, a eRacer wie, co to takiego całkowita niesterowność samochodu z zablokowanymi kofami - zwykłe kończys na ban-dzie...

Jednak obydwa mankamenty daje się bez problemu obejść - jezdząc zza spojera i zwalniając hamulec chwilę wcześniej, niż można by oczekiwąć - zatem nie mogą one w znaczący sposób wpływać na ogólną, bardzo pozytywną ocenę gry. W zasadzie sam jestem zaśczęty tak pozytywnym jej odbiorem! Kiedy bowiem trafią do nas po raz pierwszy, jeszcze w formie głębokiej bety, po paru minutach prób odłożymy ją z silnym postanowieniem, by nigdy więcej o eRacerze nie myśleć. Składają również i tym razem przeżyłem chwilę zniechęcenia - gdy zaraz po odpaleniu gry i wybór Amator Championship ani na klawiaturze, ani zbyt czułym redakcyjnym Precisione Pro nie byłem w stanie, mimo wielokrotnych prób, przebić się do pierwszej, premiowanej awansem czwórki. Na moje szczęście zabrałem ją do domu, gdzie już czekał na nią mój nie zdradzający objawów nadpobudliwości Wingman Extreme. Dzięki niemu elementy uznawane dotychczas za negatywne (nie dziwię się, ja naprawdę nie lubię prze-grywać...) - tempo gry, nad podziw realistyczne zachowanie się samochodu i, niestety, chęć walki (czyt. AI) pozostałych kierowców - stały się czynnikiem jak najbardziej pozytywnym! Finał jest łatwy do przewidzenia - tamten wieczór skończył się o wpół do trzeciej w nocy, na 12 z kolej torze. Zostałem pokonany ostatecznie wizą dzwoniącego zwykle o szóstej z minutami budzi-

Słowem: jeśli odbiłeś się od pierwszego dema (w tej chwili już poprawionego), dajcie eRacerowi drugą szansę. Jeśli uznałście ją za niegrywalną z powodu jej trudności, zagryźcie zęby, zaciśnijcie dłoń do zbielenia kostek na joyu i... spróbujcie raz jeszcze, a gwarantuję - wspaniecie jak ja.

8

Producent: Rage ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: <http://www.eracer-online.com> ■ Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, Windows 9x ■ Akcelerator: min. 16 MB

- udany kompromis pomiędzy symulacją a arcade ■ modele samochodów i ich zachowanie ■ replaye ■ tworzące się uniwersum eRaceru
- widok z kokpitu uatrudnia gry ■ specyfika hamulca

INFO

From Dusk till Dawn

Nobody escapes from "Od zmierzchu do świtu", dedka

"Od zmierzchu do świtu" to film Roberta Rodrigueza, który powstał na podstawie scenariusza samego Quentin Tarantino. Tarantino specjalizuje się w pokrewnych i zaskakujących odbiorcach filmach, nic dziwnego więc, że "Od zmierzchu do świtu" również zdziwia. Do celuloidowego tygla wrzucono film sensacyjny, horror, komedię i kilka innych gatunków filmowych. Co się z tego wygotowało, mogliśmy zobaczyć pod koniec 1996, kiedy to film wszedł do kin. Zamiast bezsmakowej breji, powstał krwiasty i ostry jak piekło gulasz!



Bieganie po staryjnej świątyni i mordowanie dziesiątek wampirów na pewno nie jest pomysłem nowym, ale Rodriguez ukazał to w zupełnie innym sposobie. Zrobił to tak dobrze, że obrazy z filmu jeszcze dłużej koczą się po głowie, a wyobraźnia produkuje i ustawia potwory w każdym ciemnym zaiku pokoju. Film odniósł kasowy sukces, a ponieważ stanowił doskonałą podstawę dla niezlej gry akcji - taka właśnie powstała. To dzięki Cryo i Gamesquad przeżyjemy koszmar.



Gra TPP na motywach kontrowersyjnego filmu, który jednych zachwycił, innych zniesmaczył. Komputerowa wersja nie wywołuje aż tak skrajnych emocji. Po prostu całkiem poprawna gra akcji, z wampirami w roli głównej (ofiary).



Ten facet wstawał szybko, ale się potknął. Były to piątek, trzynaste.



W taki sposób działa paralizator. Kilkanaście tysięcy voltów załatwi nawet nieboszczyka.



Trupy, trupy, trupy.

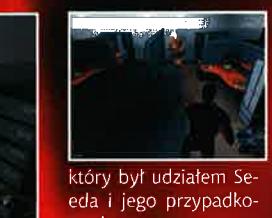


Ten denat spadł z góry. Razem z Sethem niezle się przestraszyliśmy.

GATUNEK: TPP

Czarny Iwan

Facet z wielkim tatuażem, Seed Geeko, który razem z bratem Richiem obrabował bank, próbuje uciec do Meksyku. Po drodze Seed i Richie mordują policjantów i przypadkowych świadków i ostatecznie trafiają do bardzo specyficznego lokalu, który okazuje się siedliskiem wampirów.



Mimo identycznego tytułu, zbliżonego wątku i podobnego tatuażu na ramieniu naszego bohatera, gra niewiele ma wspólnego z filmem. Seed Geeko nazywa się tu Seth Gecko, a jego fizjonomia tyle przypomina twarz George'a Clooneya, co hełmofon Lorda Vadera czy misiowata głowę Kubusia Puchatka. Opowiedziane w obu dziełach historie również zupełnie się różnią. Story i postać Setha to dzieło Huberta Chodkota - faceta, w którego mózgownicy wykluła się cała seria *Alone in the Dark*. Z kolei producent gry, Gamesquad - to grupa, której zawdzięczamy np. *The Devil Inside* i *Przygody Asterixa*.

Swoją drogą, nowe imię głównego bohatera gry nie zostało chyba wybrane przypadkowo. Seth lub Set to bóg w mitologii egipskiej. Był bratem i zabójcą Ozirysa. Jeżeli nie pamiętacie, to przypominam, że w filmie *Seed* był bratem i zabójcą Richiego. Zostawmy jednak etymologiczny rodowód imienia...

74

Od zmierzchu...

Rising Sun to przerobione z tankowca, ultranowoczesne i płynące więzienie. Seth Gecko postanowił uciec z tej niezatapialnej trumny podczas najbliższej nocy. Nie ma wyjścia - jeśli tego nie zrobi, za kilka dni będzie już trupem. Jego prośba o ulaskawienie zostaje odrzucona.



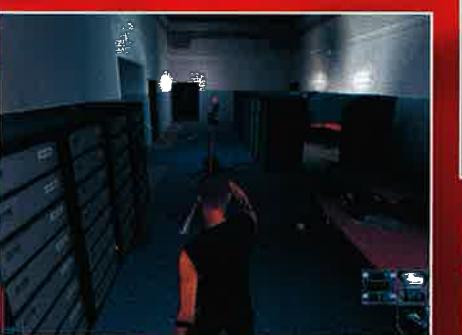
Do świtu...

Wszystko miałojść jak po maśle, jednak tuż nad ranem nad Rising Sun zawiódł helikopter...

Deszcz zacina i chłaszcze nowo przybyłych więźniów - dla nich Rising Sun stanie się klatką na długie lata. Dyrektor więzienia przemawia do nowych, nie zwracając uwagi na przemokniętych strażników ani tym bardziej obszaranych więźniów. Monolog dyrektora przerywa Clarence Wilson, który krzydzi, że przyleciał tu po brata. Mimo kajdan kroczy w kierunku dyrektora. Strażnicy nie zastanawiają się długo - kilka salw zbiją z nogi Wilsona. Stwierdzenie zgromu to tylko formalność, Strażnik zamiera jednak w berzchu. Martwe oczy wpijają się w niego, przerząją i przywijały. Wilson wstaje, ale nie jest już człowiekiem. Jatka nie trwa długo. Dyrektor i strażnicy giną straszna śmiercią, ich agonii towarzyszy straszna myśl... Potwory!!!

Taka jest mniej więcej historia, na bazie której toczy się gra. Jak łatwo się domyślić, Seth Gecko, który ucieka z marmra, natyka się na wampiry i wykańcza je. W ten sposób staje się ich zaprzysiężonym wrogiem, a tym samym sojuszniczymi porządkowych. Rola ta nie do końca mu odpowiada, co jest pretekstem do przedstawienia kilku ciekawych filmików w trakcie gry.

Uzbrojonym Sethem kierujesz oczywiście ty. Widok w trzeciej osobie (TPP) nasuwa na myśl Maxa Payne'a, ale takie porównanie musielioby wyjść na niekorzyść Maxa. Przed wszystkim dlatego, że w grze firmy Gamesquad wykorzystano lekko zmodyfikowany silnik z *The Devil Inside*. Możliwości, jakie daje ten silnik, nie są porażające i mimo pewnych poprawek, ogólny efekt jest jedynie zadowalający. Seth nie może np. rzucać się na podłogę, podskakiwać. Porusza się sztywno, jakby ktoś nabił



go na kijk od szczerki, w czym przypomina starego Inkwizytora z *Nightmare Creatures*. Seth w

zasadzie potrafi jedynie biec przed siebie i strzelać. Takie desperados

miałyby może i sens, gdyby nie to, że pukawki mają ograniczoną ilość

magazynków, a tych zawsze jest oczywiście za mało. Za to wrogów są całe chmury. Wszystkie bestie fakną krwi i bez zastanowienia pchają się na noż.

kund, a biorąc pod uwagę jego duży zasięg (wydawałoby się, że powinno

być inaczej), miotacz to broń godna uwagi. Poręczny karabin maszynowy,

granaty i inne farty również doskonale spełniają określona dla nich rolę.

Choć nieco zdziwiła mnie kusza - strzela kilkoma beltami jednocześnie, ale

jej skuteczność jest bardzo niewielka. Po trafieniu przeciwnik wygląda jak

niedorobiony jeż, ale często niewiele sobie z tego robi i udaje się mu przed

śmiercią jeszcze chłasnąć Setha.

Oprócz arsenatu podręcznego często zdarza się, ponieważ Seth musi

wykonać zadanie specjalne, że w jego trakcie obsługuje również wyjątkową

broń. Raz będzie to sześciułowe działko Vulcan, kiedy inaczej precyzyjne



Od zmierzchu do świtu

distributor: ITI Home Video
reżyseria: Robert Rodriguez
obsada: Harvey Keitel, George Clooney, Quentin Tarantino, Juliette Lewis
gatunek: horror
czas trwania: 108 min

Bohaterami filmu są dwaj Amerykanie - bracia Gecko: starszy, spokojniejszy Seth (George Clooney) i młodsi o skłonnościach sadystycznych Richard (Quentin Tarantino). Obaj mają na koncie serię robojów. Sciga ich policja i FBI. Po dokonaniu kolejnych morderstw planują przedostać się do Meksyku. W tym celu porwają samochód kempingowy należący do Meksykanina Jacoba Fullera (Harvey Keitel), który po stracie tragicznej żony podróży wraz z dorastającą córką Kati (Juliette Lewis) i synem Scottem (Ernest Liu). Bandyci wspólnie ze terrorystycznie docierającą do Meksyku, do baru Titty Twister, otwartego od zmierzchu do świtu. Tu oczekują wspólnika, który obiecał ukryć ich. W tym przedziwnym barze na scenie pojawia się piękna tancerka Santa-



nico Pandemonium (Salma Hayek), której ramiona zdobi ogromny wąż boa. Wraz z jej pojawieniem się w barze zaczynają się działać dziwne rzeczy.

Foto(s) ITI Home Video



czy wystrzałów, są jednak słabiej mocy. Na cały arsenał składa się w sumie 20 rodzajów pukawek, czyle jest w czym wybierać. Oprócz tradycyjnych, jak shotgun, nailng gun czy UZI PM, jest też mój ulubiony i zapamiętany jeszcze z Postala miotacz płomieni. Jest on bardzo skuteczny, co szybko docenicie. Likwidując każdego wroga w kilka sekund, a biorąc pod uwagę jego duży zasięg (wydawałoby się, że powinno być inaczej), miotacz to broń godna uwagi.

Po częściowo skutecznym likwidowaniu, miotacz to broń godna uwagi. Poręczny karabin maszynowy, granaty i inne farty również doskonale spełniają określona dla nich rolę.

Choć nieco zdziwiła mnie kusza - strzela kilkoma beltami jednocześnie, ale

jej skuteczność jest bardzo niewielka. Po trafieniu przeciwnik wygląda jak

niedorobiony jeż, ale często niewiele sobie z tego robi i udaje się mu przed

śmiercią jeszcze chłasnąć Setha.



Przepraszam, która ma pan godzinę?



Przepraszam, która ma pan godzinę?



Wampiry krwawią jak zarzynane świnie. Wbrew pozorem ten koleś ma się świetnie.



Jak widać, nożki i szynki cieszą się u wampirów dużym wzięciem!

i zaopatrzone w skomplikowany system celowniczy działa okrątowe (!). Przy okazji należą się dwa słowa o tym 'systemie'. Wokół centrum ekranu obracają się jasne półkola, które może i wyglądają efektownie, ale zwyczajnie przeszkadzają w celowaniu. Przypomina to rozwiązanie z gier w rodzaju Virtual Cop lub Zombie, lecz zamiast latającego po całej planszy celownika widzimy przed sobą rozgrzaną do czerwoności lufę (che, che, bez skojarzeń. :) Trudność w tym, aby wykończyć wszystkie wampiry, które atakują całymi grupami.

W FDTD gramy w tradycyjny i wypróbowany na wielu placach bronii sposób. Po prostu staramy się dojść do przeciwnika i jak najszybciej go wyeliminować. Kilka dość ciekawych pomysłów komplikuje zabawę, i całe szczęście, bo dzięki temu jest wesoniej, niż na początku mogłyby się wydawać.

Przede wszystkim wróg to różnych autoramentów wampiry. Jedne mogą chodzić po ścianach i sufitach, w czym przypominają Obcego. Inne to zatruci jadem wieżniowie. Są też poczciwe zombie, ożywieńcy, a także strażnicy i przemienieni ludzie z oddziałów antyterrorystycznych. Duże wrażenie robi wielki potwór z głową jakby u Pana Dyni. Bydlak jest niesamowicie twardy, a atakuje, waląc z byka w kiszki Setha. Dwa takie ataki i jesteś trupem. Trzeba się naprawdę sporo nastrzelać, by ten jego mocność wreszcie padł. Zdradzę też, że dobrze jest mieć umiejętności torreadora.

Inna bestia, jaszczurkowe monstrum z Krainy Deszczówców, pluje trującą wydzieliną. Zasięg wypluwania tej substancji jest spory, a jej plwocina, zdaje się, jest czystym kwasem. To boli, jednak i tak bywa gorzej, gdy w okolicy pojawi się przerosły nietoperz. Zwierz uderza z góry, wbijając ostre pazury w ufne oczyta Setha. Co ciekawe, gdy wreszcie wykończymy potwora, maszkaraznika, a na ziemi zostają jej skrzyla.

Bestie wymienione wyżej atakują bezpośrednio. Są jednak i takie, które stosują inną metodę. Jeden z potworów, który mógłby być bratem Freddyego Kruegera, może tworzyć duchy. Nie są to jednak małe duszki w rodzaju Caspera czy nawet Biały Damy, lecz żebate rottweilerzy. Pieski są ledwo widoczne, za to bardzo skuteczne w odgryzaniu mięsa od piszczałek. Kilka takich zwierzątek i Seth już nie zobaczy mamy.

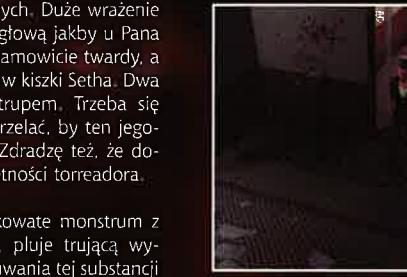
Plejada "gwiazd" jest naprawdę długa. Wrogowie dzielą się zasadniczo na wampiry jeszcze o rodowodzie starożytnym oraz "nową krew", czyli przemienionych ludzi. Oprócz wymienionych wcześniej, należy jeszcze



dodać techników. Goście mają zazwyczaj coś cięższego w ręku (np. miotacz płomieni) i długo opierają się sile pocisków. Jest jeszcze gorzej, jeśli natrafisz na antyterrorysta z tarczą. Zazwyczaj kryje się za zasłoną i mierzy do Setha jak do kaczki. Wykończyć go nie jest łatwo, ponieważ uparcie trzyma się życia i nie chce paść trupem.



Wszyscy wrogowie są wampirami, więc nie zabijamy ich w zwyczajny sposób. Oczywiście można do nich strzelać, np. w korpus, ale efekt będzie taki, że potwór padnie i po chwili wstanie (no, jeżeli w kieszeni masz kilka kilometrów naboi, to nie ma sprawy). Leżącego potwora można potknąć kolejną serią z automatu - widok jest niezły. Pociski odrywają wampiriowi nogi i ręce i wreszcie mamy spokój. Frujące fapy i odnoża są zresztą stałą częścią scenarii w grze. Wampiry gubią członki w wielkim upodobaniu, co przypominało mi przezwawne Die by the Sword. Różnicą jest jednak taka, że w przypadku wampirów kończą się odrastają.



Wampir trafiony w głowę, padnie jak święty, a jego głowa potoczy się gdzieś do tyłu. O ile rozwalisz tą potwora w drobną, że tak powiem, mak, nie będzie już problemu z jegomościem. W innym przypadku na pewno wstanie i nie liczybym, że chce tylko autograf. Pamiętacie film "Blade - Nocny Łowca"? From Dusk till Dawn niektóre wampiry rozsypanie się również w proch. Szybko i bolesnie.

Jak to śpiewali kiedyś chłopaki z zespołu Pierś: "Roboty jest kupal". Wszystko to odbywa się w malowniczych sceneriach, które stanowią szare ściany kabin okrątowych. Tutaj akurat zestrzelonych wielkich nie mam, bo niemal wszędzie postarano się o dodatkowe "elementy", które urozmaicają monotonię marynarzkiej służby. A to jakiś facet wiszący na barierce, a to korpiszek bez głowy leży cicho pod ścianą. Wyobraźcie sobie salę zalaną migającym, czerwonym światłem alarmu, pełną wody i iskier elektrycznych, które przeskakują po kablach. Do tego dodajcie jeszcze nieludzko zmasakrowane szczątki, ochlapane juchą ściany i prawie nienaruszonego faceta wiszącego w centrum sali. Z pozbawionego dloni kikutu kapie krew... kap... kap... kap... Tak, tak. Można oszałec.

16 sporych lokacji kończy się jednak bardzo szybko. Podobnie jak w Maxie Payne'ie czuje się pewien niedosyt. Gra nie wsysza zresztą z taką siłą. Scenariusz nie jest tak wciągający, a i realizacja gry nie rzuca na kolana. Mimo wszystko From Dusk till Dawn to rzetelny, i dobrze wykonany tytuł, który pozwolił spędzić kilka uroczystych wieczorów sam na sam z komputerem. Dla wzbogacenia klimatu wystarczy tylko zapalić kilka świec i zgasić światło. Będziesz miał większe oczy niż strach i duszę na ramieniu. Warto zderzyć się z FDTD i pokazać krwiopijcom, kto tu rządzi. To mile i przyjemne zajęcie, a przecież to właśnie w każdej grze jest najważniejsze.



Na statek! Służbowo!

A mówili, żeby się nie wychylać!

Z odgryzionych rąk wciąż kapie krew.

Benatowi po prawej plonie głowa. Ale się rozpalil!



10/2001

7

Producent: GameSquad ■ Dystrybutor: Cryo Interactive ■ Internet: <http://dusktilldawn.cryogame.com/index2.html> ■ Wymagania: PII 266, 64 MB RAM, 3D card

Akcelerator: tak

■ dużo pukawek ■ sporo interesujących przeciwników ■ świetna muzyka, niezłe dźwięki

■ za krótką ■ mała paleta ruchów Setha

OŁN



Na statek! Służbowo!



A mówili, żeby się nie wychylać!



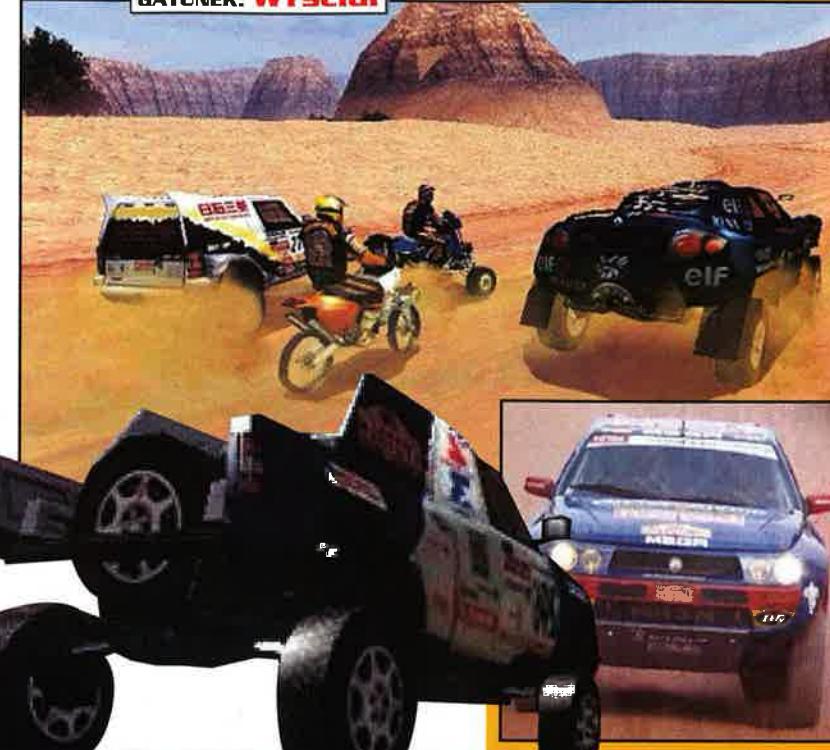
Z odgryzionych rąk wciąż kapie krew.

Wykończ wampiry!

Rajd Paryż-Dakar to jeden z bardziej trudnych rajdów, w którym biorą udział różne rodzaje pojazdów (od motocykli, buggy, samochodów terenowych do ciężarówek). Długie, liczone w setkach kilometrów etapy wiodące po bezdrożach Afryki powodują, że dotarcie do mety jest nie lada wyzaniem i powodem do dumy. O skali trudności rajdu świadczy fakt, iż pochłonął on już kilkadziesiąt ofiar wśród kierowców oraz kibiców. Tutaj nie liczy się szybkość pojazdu, a jego wytrzymałość oraz orientacja kierowcy i nawigatora w terenie - łatwo tu zboczyć z trasy nawet o setki kilometrów (wprowadzenie w 1992 roku systemu nawigacji satelitarnej GPS znacznie usprawniło dotarcie do celu). Nic więc dziwnego, że rajd przyciąga rzesze znakomitych kierowców, mimo że nie jest eliminacją mistrzostw świata. Sprawdzian w tak ekstremalnie trudnej próbie jest wystarczającą motywacją. Czego należałoby zatem oczekiwac po zatytułowanej taką nazwą grze? Rajd charakteryzuje się długimi i trudnymi etapami. Przydałaby się podobna rozgrywka w grze. A co otrzymamy?

■ Tiges

GATUNEK: WYŚCIGI



Paris Dakar Rally

Kran początkowy przywiódł mnie wesoło mrugającym kursorem - spróbowałem wpisać imię... i tu zaczęły się problemy. Przypuszczałem, że to wina mojej klawiatury, ale poruszając klawiszami kursora spowodowałem, że ukazała się litera A. Zacząłem podejrzewać, iż gra jest po prostu żywcem przeniesioną z konsoli - raczej nie chciało mi się wierzyć, że panowie z BroadSword nie potrafią zaimplementować obsługi klawiatury. W każdym razie po krótkiej chwili okazało się, że po wpisaniu imienia należy naciąć spację (przecież to takie oczywiste). Może jednak zajrzej do instrukcji? W opcjach zbyt wielu pozycji nie znalazłem. Ot, ustawienie rozdzielczości oraz głośności. Po tym wszystkim wybrałem tryb kariery (jest jeszcze time attack oraz arcade) i ruszyłem na trasę Senegalu. Nie obyło się bez wyboru pojazdu (cztery klasy samochodów terenowych, motocykle, quad'y i buggy, ciężarówki nie stwierdzono) oraz ustawienia kilku parametrów (właściwie to tylko sprężystość i wysokość zawieszenia). Nie wyglądało to zachęcająco, ale jeszcze miałem cień nadziei, że pierwsze, niezbyt pozytywne, wrażenie zostanie zatarte przez radość wynikającą z jazdy.

Niestety jak zwykle okazało się, czyż to matką jest nadzieję. Grafika wyjątkowo brzydka i szaroburza. A rozdzielczość tekstu... Spróbowałem też jazdy motocyklem. Niestety tak kiepskiej fizyki jazdy jednośladem nie widziałem od czasów Speed Kinga. Jeżeli samochód jeszcze "udaje", że czasem wpada w poślizg, to zakręty czy inne przeszkody nie stanowią problemu dla motoru, nawet przy bardzo szybkiej jeździe.

Gra na Celeronie 533 z Riva TNT chodziła kiepsko, więc postanowiłem Paris Dakar Rally dać jeszcze jedną szansę, uruchamiając ją na komputerze z kartą GeForce 2 oraz z kierownicą w technologii force feedback. Zgodnie z przewidywaniami płynność animacji była już bez zarzutu, ale jakość grafiki nie poprawiła się nic a nic. Używając

kierownicy, przekonałem się także, jak fatalna jest fizyka ruchu, nawet jeśli chodzi o grę arcade'ową. Pojazd właściwie jest nieprzewidzialny. Zauważam również problemy przy skręcaniu. Koło wraca do położenia naturalnego, mimo że próbowałem je skręcić (jestem pewny, że to nie była wina kierownicy, ponieważ później sprawdziłem ją, bawiąc się kilkoma innymi gier samochodowych i tam sprzęt sprawiał się bez zarzutu). Brak obsługi FF to już drobiazg i nie wart zmianki. Ciekawostką jest fakt, że tylko na "głównej" drodze można przyspieszać, a zjazd na inne trasy powoduje gwałtowne zwolnienie pojazdu. Jest to bardzo dziwne jak na samochody i motocykle przystosowane do jazdy w trudnym terenie. Załamałem się zupełnie, kiedy doszedłem do odcinka specjalnego, który polegał na jeżdżeniu po pustynnych wydmach i zbieraniu kluczy do naprawy auta.

Niestety historia powtórzyła się - z dobrze zapowiadającym się tytułu powstał twór nie wart uwagi. Jego wady przeszklają ewentualne zalety. Co z tego, że auto ma nawet dość dobry model zniszczeń (jak na arcade'ówkę), ciekawą muzykę oraz licencję jednego z najbardziej wymagających rajdów, skoro nie daje żadnej przyjemności z jazdy. Dziwna obsługa klawiatury, brzydkie tekstury, słaba fizyka jazdy oraz zła obsługa kontrolerów nie przysporzą produktowi zbyt wielu wielbiceli. A mogło być tak pięknie. Długie etapy, wykorzystanie specyfiki jazdy terenów (napęd na cztery koła, reduktor), ciężarówki... załatwiające.



3

Producent: Acclaim/BroadSword ■ Dystrybutor: Acclaim ■ Internet: <http://www.broadsword.co.uk, http://www.dakar-rally-game.com> ■ Wymagania: P450, 64 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP ■ Akcelerator: zalecany

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka instalacja

■ grafika ■ fizyka jazdy (nawet jak na gry arcade) ■ za obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysokie wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji sie nie obejdzie)

INFO

Tajemniczy Świat Might & Magic

■ ELD "RavenClaw"

Ostatnie miesiące upływały pod znakiem zabawy w Św. Mikołaja z udziałem naszych dystrybutorów. Wręcz się prześcigają w rozdawaniu prezentów graczom. Nie zdążyłem się jeszcze nacieszyć do końca Totally Unreal, gdy ponownie zniknął dla świata za sprawą wielkiego pudła zatytułowanego "Tajemniczy Świat Might & Magic".

Zeluści opakowania udało mi się wydobyć trzy płytki oraz instrukcję do nich, bowiem w skład zestawu wchodzi Heroes Of Might & Magic III, Heroes Of Might & Magic III: Armageddon's Blade i Crusaders Of Might & Magic.

Heroes Of Might & Magic III

Brakuje mi określenia, aby ująć w słowa, czym dla mnie, Iwana i milionów fanów HoM&M jest trzecia część Heroes. KULT wydaje mi się zbyt banalnym określeniem. Tłumaczenie, o co chodzi w HoM&M jest całkowicie bezcelowe, tak więc skupię się tylko na wymienieniu zalet trzeciej części, a następnie dodatku - Armageddon's Blade. Skok jakościowy w porównaniu do drugiej części cyklu jest olbrzymi. Każdy element gry został co najmniej dwukrotnie rozbudowany, acz wszystkie zasady pozostały bez zmian. Nikomu chyba nie potrzebują tłumaczyć, o co chodzi w Heroesach, bo znajomość tej serii jest tak samo oczywista jak oddychanie czy jedzenie. Krótko zatem scharakteryzuje, co takiego oferuje nam trzecia odsłona HoM&M, w kolejnych fragmentach sproducując poniższy tekst do rządu suchych,aczko wiek - jak mniemam - improwizujących liczb.



Pakiet o enigmatycznym tytule "Tajemniczy Świat Might & Magic" zawiera trzy programy rozgrywane w świecie Potęgi i Magii. Dwa z nich to strategie turowe, trzeci to nawalanka TPP. Krótko mówiąc, każdy tu znajdzie coś dla siebie.



Edytor jest bardzo dobry i prosty w obsłudze.

Fabuła arcydzieła i zaskakująco spójna - wciąż wręcz niesamowicie. Misje składające się na poszczególne kampanie układają się logicznie, w całości stając się - jedna po drugiej - coraz bardziej -..

Grafika to również silna strona HoM&M III i pomimo upływu czasu, nadal robi spore wrażenie. Przynajmniej dla tych, którzy nie widzieli obrazków z czwartej części. A niby to zaledwie rozdzielcość 800 x 600 przy 16-bitowej paletie barw. Mimo to świat Potęgi i Magii jest bajecznie kolorowy, gdy bohater przebywa na terenach zalesionych, a mroczny, kiedy wkracza do krainy zmarłych i potwórów. A propos - nowaliką w HoM&M III są podziemia, czyli równoległy świat władany przez umarłych lub stwory z piekielnych wymiarów. Sporo pracy włożyły panowie z 3DO w animacje postaci. Niektóre z nich składają się nawet z 80 klatek. To musi robić wrażenie i robi, a kiedy dodacie do tego wszystkiego śliczne ikonki i menuiska oraz piękne filmy, otrzymacie znakomitą i topową grafikę. I wreszcie muzyka, którą mogę określić jedynym słowem - rewelacyjna. Utwory muzyczne jeszcze długo po wyłączeniu komputera chodzą po głowie. Słowa uznania należą się polskim lektorom. Może nie mieli dużo pracy, lecz wywiązały się z niej doskonale. Co tu dużo pisac, HoM&M III to tak kultowa gra jak w przypadku Unreal, Lost Patrol, Age Of Empires, Warcraft czy Robbo. Bez dwóch zdań, lektura obowiązkowa dla każdego posiadacza blaszaka.

Heroes Of Might & Magic III: Armageddon's Blade

Pierwszy oficjalny dodatek do boskiego HoM&M III. Dodatek, wokół którego jeszcze przed jego wydaniem rozpiętało się piekło. Twórcy postanowili bowiem zamieścić w Armageddon's Blade futurystyczny zamek o nazwie The Forge. W Sieci ukazały się nawet screeny nowego miasta, ale akcja protestacyjna fanów powstrzymała w końcu chłopaków z 3DO przed tym odważnym czynem. Zamiast niego pojawił się zamek Conflux, zwany także Wrotami Żywiołów. Conflux jest siedzibą nowych jednostek, jak chociażby Feniksów, Ognistych Ptaków, Żywiołków Umysłu, Magii, Magmy czy Ognia.

GATUNEK: Strategia



Zażarta walka o zamek.

Oprócz nich jest kilka nowych jednostek niezwiązanych z żadnym miastem, w tym cztery smoki: czarodziejski, rdzawy, kryształowy i błękitny. Pozostałe nowalijki to chociażby mumie, trolle, czarodzieje i niziołki.

Nie zabrakło również nowych bohaterów, których liczba sięga magicznej siódemki (hm... jakieś powiązania z filmem Kurosawy czy późniejszym amerykańskim



remake'em?). Dość mieszane to towarzystwo, a poprowadzisz ich później przez sześć kampanii i w sumie 35 misji. Rozgrywka w porównaniu do podstawowej gry nie uległa większej zmianie, poza drobnym szczegółem, jakim jest innowacja w postaci kupowania w ulepszonym budynku

zarówno jednostek mocniejszych, jak i tych słabych. Inny słowy, w Ulepszonym Stosie możesz nabyć feniska lub ognistego ptaka. Bardzo pozytywna sprawa. Szkoda tylko, że żadnych zmian nie zanotowaliśmy na polu grafiki (jeśli nie liczyć miasta i jednostek, które się pojawiły) i muzyki. Przepraszam, jest jeden nowy kawałek, lecz trochę tego mało, jak dla mnie.

Pamiętam, że pisząc recenzję Armageddon's Blade, narzekałem na małą ilość zmian i nowości. Wówczas nie spodziewałem się, iż 3DO będzie raczyć fanów czymś o nazwie Heroes Chronicles. Z perspektywy czasu uważałem Armageddon's Blade za bardzo dobry i rzetelny dodatek. W końcu nie tylko ja zarwałam przez niego kilkanaście nocy.

Crusaders Of Might & Magic

Trzecia płytka w packu. Tajemniczy Świat Might & Magic, to zupełnie inna bajka, chociaż - jak przypuszczam - każdy fan HoM&M sięgnie również po Krzyżowców choćby z ciekawością. Akcja gry rozgrywa się oczywiście w świecie Potęgi i Magii, ale dla odmiany autorzy zafundowali nam TPP. Gracz steruje pocynaniami młodzieńca o imieniu Drake, walczącego - jak się nie



- trudno domyślić - ze złem. Tym razem pod postacią Necrosa i jego hordą potwórców. Fabuła sama w sobie nie jest specjalnie wyszukana, a i rozgrywka niczym nas nie szokuje. Aby daleko nie szukać, wystarczy wymienić chociażby Drakana czy Rune, które w dużym stopniu przypominają Crusaders. Ten sam widok zza pleców bohatera, podobnie banalne i wygodne sterowanie za pomocą myszy i klawiatury oraz cel, czyli wyróżnić wszystkie napotkane potwory i pokonać szefę całego zamieszania. Drake zdecydowanie przemierza lochy, wioski i zamki, aby na sam koniec dotrzeć do siedziby krasnoludów i za pomocą ich artefaktu położyć się raz na zawsze złu. W walce posługuje się bronią "siekającą" (topory, miecze, maczugi, morgenszterny) oraz czarami doskonale znymi z HoM&M (kula ognia, heroizm, piorun, kamienna skóra), natomiast do obrony służą mu kilka tarcz oraz zbroi. Bogactwa te zdobywane są na pokonanych umarłakach lub kupuje w napotkanych po drodze sklepach. Przeciwnik to głównie dowodzony przez Necrosa Legion Umarłych, w skład którego wchodzą szkielety, cienie i magowie. Oprócz nich na drodze Drake'a stają chociażby ogry czy lodowi tytani. Na nudę z pewnością nie można narzekać, gdy dochodzi do tego jeszcze interakcja z napotkanymi postaciami.



Tradycyjnie już bardzo dobrze spisali się twórcy w dziedzinie muzyki. Podkreśla świetnie klimat, łatwo wpada w ucho, po prostu trzyma wysoki poziom znany z serii HoM&M. Także dźwięki doskonale współgrają z otoczeniem. Nieco słabiej wypada grafika, aczkolwiek w czasie gdy gra się ukazała (poznały roku 2000), różniła mocno oczy. Cóż, kilka miesięcy później na półki trafiły Rune i okazało się, że szata graficzna Krzyżowców wypada blado przy przygodach Ragnara. Tu i ówdzie widać piksele, bohater nie porusza się aż tak płynnie, jakbyśmy chcieli - jest kilka bugów. Ogólnie jednak nie jest źle i, moim zdaniem, lepiej jest zagrać w Crusaders niż którykolwiek część Tomb Raidera.



Kupić, nie kupić?

Moim zdaniem, jak najbardziej warto. Wprawdzie cena mogłaby być trochę niższa, ale żaden fan lub też początkujący gracz nie może dopuścić, aby w kolekcji nie mieć najlepszej części z kultowego cyklu Heroes Of Might & Magic, dodatku oraz rąbanek TPP osadzonej w świecie Potęgi i Magii. Dla każdego coś milego, a w dodatku wszystkie programy są w naszym języku ojczystym, co tylko uatrakcyjni grę. Ku przestrodze powiem jednak, że ja tego packa dostałem w piątek, podczas gdy na poniedziałek miałem wyznaczony termin egzaminu na studiach. Aktualnie dręczy na myśl o wyniku, gdyż po zainstalowaniu na domowym blaszaku HoM&M III w piątek, wyłączylem go dopiero w poniedziałek rano... Wreszcie ostatnim atutem opisywanego packa jest to, że jest wyśmienitym lekarstwem na depresję spowodowaną przedłużającym się w nieskończoność oczekiwaniem na premierę czwartej odsłony mojego kochanego HoM&M!

PS Pozdrawienia dla Tomka K., chyba największego maniaka HoM&M, jakiego znam. Obrysmy już niedługo giercowali w HoM&M IV. STAY LUNAR. :P



GATUNEK: FPP

CD-ACTION

REDFACTION

Nie jesteście przypadkiem znużeni czytaniem bliźniaczo do siebie podobnych recenzji? My, szczerze powiedziawszy, mamy ochotę napisać coś niekonwencjonalnego. Niestety z przyczyn od nas niezależnych (choćby czas) nie możemy sobie na to zbyt często pozwolić. Tym niemniej teraz postanowiliśmy poświęcić wolny czas i zamiast spędzić weekend z dala od komputera, natomiast graliśmy w Red Faction, aby opisać tę grę jak najdokładniej, szczególnie z myślą o was. Poniższa recenzja powstała w bardzo prosty sposób - via mail. Staraliśmy się każdy element gry omówić tak, aby Red Faction zostało "prześwietlone" pod każdym możliwym kątem, ale również by zbytnio nie zamotać. Międz lektury...

Eld ^RavenClaw^ vs. Ghost

Fabuła

Ghost: Dokonała się kolonizacja Marsa. Na planetę ściągają na nią setki mężczyzn zwińionych perspektywą łatwego zarobku. Niestety rzeczywistość jawi się nie tak różowo. Nasz bohater, Parker, po przybiciu zostaje wcielony w szeregi górników. Miesza wraz ze współtarwarszami w wieloosobowych barakach i jest zmuszany do ciężkiej wyrobniczej pracy. Setki strażników w brutalny sposób nadzorują ich poczynania. Jakby tego było mało, wśród mieszkańców kolonii górniczej szerzy się tajemnicza śmiertelna choroba nazywana "plagą". Jedyną nadzieję staje się dla nich EOS i ruch wyzwolenia.

Eld: Prawdopodobnie panowie pracujący nad fabułą są fanami mojego ukochanego Edge Of Sanity, skoro wymyślili taki skrót - EOS, che, che, che. Tak przedstawiona fabuła od razu mnie wciągnęła. Co ciekawe, w tej, jakby nie było, poważnej grze pojawia się również szczypta humoru. Zabił mnie jeden monolog Hendrixa, gdy powiedział: "Parker, spokojnie, tylko bez paniki", by po chwili dorzucić: "Teraz już możesz panikować. W twojej stronie zmierza patrol".

Rozgrywka

Eld: Od kilku dobrych miesięcy docierały do nas od producentów informacje, jak wiekompomnym dziełem będzie Red Faction - że to właśnie ta gra zmieni na zawsze oblicze shooterów. Miał się tak stać

miedzy innymi dzięki sporej ilości nowalijek w rozgrywce. Jedna z nich miała być bogata interakcja z otoczeniem.

Ghost: Interakcja jest - w niektórych momentach nawet duża, z kolei w innych żenująco mała. Możemy korzystać z różnorodnego typu pojazdów. I to nie tylko tych, które jeżdżą, ale również latających, a nawet z lodzi podwodnej. I żeby już było całkiem ciekawie - pojazdy te są uzbrojone. Niektóre nawet w dwa rodzaje broni. Innym interesującym elementem jest omijanie zablokowanych drzwi czy wrót, a robimy to, wybijając tunele w ścianach za pomocą ładunków wybuchowych czy rakiet. Podoba mi się też ładnie zrobiony efekt tluczących szyb.

Eld: To wszystko prawda, jednak po kilkudziesięciu minutach, gdy już pierwsze emocje opadną, można dostrzec pewne uchybienia. Wystarczy cofnąć się do poprzednich lokacji, aby je zauważyc. Kiedyś zdarzyło mi się wrócić dwie lokacje do tyłu i, o dziwo, szyby, które wcześniej wybiłem, strzelając do strażnika, były nienaruszone. Innym razem drzwi, które potraktowano przed kilkunastoma minutami rakietami, były całe. Ponadto znikają niektóre ciała czy inne przedmioty. Mam także zastrzeżenia co do pojazdów. Część z nich koszmarnie wolno się obraca.

Ghost: Niestety muszę się z tymi faktami zgodzić i jeszcze dodać coś od siebie. Otóż w jednym z pomieszczeń magazynowych trafiłem na stos skrzyni, a obok nich na pięć beczek z jakimś łatwopalnym światłem. Strzeliłem, beczki wybuchały, a stojąca obok skrzynia zamiast zmienić się w drzazgi wielkości zapatki, nawet nie była osmalona. Podobnie było ze strażnikiem stojącym obok potężnego zbiornika. Zbiornik efektownie eksplodował, a strażnik nadal do mnie naparał, właściwie jakby nietknęty. No i lampy. Można je rozwalić, ale praktycznie nie ma to niestety żadnego wpływu na



oświetlenie planszy. No i wada największa - brak bullet time'u (Max Payne). :)

Eld: Według mnie to akurat zaleta Red Faction. Słabo mi się robi, gdy idę do kina i w każdym jednym filmie przez dziesięć minut oglądam bullet time w wykonaniu głównych bohaterów. Nie chciałbym, aby to samo miało miejsce w grach komputerowych. Jakoś mi ciężko sobie wyobrazić Hom&M IV czy FIFA 2002 z tym trybem - che, che, che. Po stronie wielkich zalet zapisałbym również edytor poziomów dołączony do gry. Banalnie prosty w obsłudze i pozwala na tworzenie naprawdę wspaniałych plansz. A propos poziomów, czy podczas gry nie brakowało ci czegoś?

Ghost: Wiesz, masz rację. Zabrakło jednego elementu, który jest tak mocno eksponowany w shooterach FPP. Nie mogłem uwierzyć, że tu go nie ma. Brakuje MAPY. Zaskakujące. Choć z drugiej strony, droga nie jest skomplikowana i da się jakoś bez tego grać.

Eld: No właśnie, nie jest to jakiś wielki minus. Plansze, choć rozbudowane, bynajmniej nie są pogmatwane - nie można się zgubić.

Ghost: Choć czasem trzeba się trochę rozglądać i chwilę pogłówkować, jak pójść dalej. Jednak umiejętność logicznego myślenia i spostrzegawczość pozwala nam bez trudu odnaleźć przejście do następnej lokacji. A jak ci się podobał motyw wspinania się na ogrodzenia i rusztowania, nie zasztyle na schody czy drabiny? Ja przyjąłem to rozwiązanie z dużą radością.

Eld: Faktycznie jest to duża zaleta Red Faction. W ilu to graczy musiałem omijać jakieś ogrodzenie z siatki - głowa bola. A tutaj bez problemu mogę pokonać ogrodzenie, czy wspiąć się po czymkolwiek.

Ghost: Fabuła w grze jest zbyt linowa, ale to chyba wada większości gier tego gatunku.

Eld: Ja bym raczej powiedział, że jest to choroba wszystkich shooterów, których akcja toczy się w przyszłości. Jednak, powiedzmy szczerze, FPP są od strzelania, a nie od podziwiania inwencji twórczej autorów fabuły. Ciężko by było pogodzić oba te elementy.

Ghost: Myszę, że trudność rozgrywki i jednocześnie atrakcyjność podniósłaby konieczność wymiany butli z tlenem. Z kolei

GATUNEK: CRPG

ARCANUM

OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

Zamieszanie wokół premiery Arcanum było wielkie. Jeszcze przed narodzinami okrzyknięto go duchowym następcą Fallouta, podkreślano, że trzon twórców Troiki stanowią osoby właśnie za sukces Fallouta odpowiadające. I jeszcze to intrugujące połączenie magii i techniki znanych z Tolkiena ras oraz dziewiętnastowiecznego społeczeństwa. I całkowita swoboda w kreowaniu własnego bohatera. I wielki teren gry. I sięgająca tysiąclecia wstecz legenda o reinkarnacji potężnego elfiego maga, który powróci, by raz jeszcze stoczyć walkę ze Złem. I... wystarczy. Zapowiadało prawdziwą ucztę dla wszystkich miłośników gier RPG.

Allor

Po podaniu do stołu okazało się jednak, że dane to wprawdzie potężne, ale przy tym dość ciechostrawne. I to nie z powodu objętości, bo akurat w przypadku gier fabularnych: im więcej, tym lepiej. Chodzi o sposób podania. Mimo bowiem całkiem niezlej zawartości gra wymaga dużego samozaparcia, a najgorsze, że trzeba się nim wykazać nie tylko podczas poznawania podstaw gry czy wertowania instrukcji (choć, swoją drogą, 122 strony stylizowane na księgi z poczatków rewolucji przemysłowej to jednak dość dużo...) - trzeba się nim wykazać praktycznie w całej grze! A nie wszyscy są aż takimi maniakami. Zwłaszcza że mniejsze lub większe problemy towarzyszą nam praktycznie od samego początku.

Może z wyjątkiem instalacji. Dwie płyty to w końcu, jak na

tituł oferujący ponad pięćdziesiąt godzin grania, niezbyt wiele - choć na twardym dysku zajmuje to ponad gigabajt, a dwa możliwe rodzaje instalacji różnią się od siebie jedynie o około dziesięć megabajtów, w dodatku jest to dziesięć megabajtów zajmowane przez trailer. Ale w końcu obecnie gigabajt to już nie problem, a jeśli ma to oznaczać, że gra będzie potem śmigała, warto chyba tyle miejsca poświęcić. Tym bardziej że pełna instalacja Baldur's Gate II zajmuje przecież dwa razy tyle, a przejście między poszczególnymi obszarami i tak najszybsze nie są. No ale, ponieważ nie było jeszcze wiadomo, jak się pod tym względem zachowa Arcanum, zamiast gdybać, przystąpiliśmy do jej pierwszego uruchomienia. A to... cóż, trochę to ono trwa... Można nawet pomyśleć, że gra się po prostu zawiesiła! Na szczęście w końcu pojawiło się na ekranie menu główne i można było przystąpić do tworzenia nowej postaci.

Aczkolwiek nic nie stoi na przeszkodzie, by wybrać jedną z już gotowych, zatem początkujący gracze nie muszą się obawiać wielkiej liczby umiejętności, czarów i cech - wszystkimi technicznymi sprawami zajmie się komputer. W dodatku całkiem nieźle to pomyślano, bo potrafi on również zafatwić za nas wejście na poziom. Ale, jak to zwykle z tego typu automatami bywa, najlepsze wyniki i tak są osiągalne jedynie wówczas, gdy w pełni weźmie się rozwój postaci w swoje ręce. Tutaj jednak od razu małe ostrzeżenie. W Arcanum ma się bowiem tak wielki wybór, że warto zarezerwować na stworzenie postaci dużo czasu. Naprawdę dużo, bo choć nie ma problemów z dobrymi rzutami kością (tak jak w Falloutie), po prostu otrzymujemy z góry ustaloną liczbę punktów i do nas tylko należy decyzja, na jakie cechy czy umiejętności je przeznaczymy, to - po pierwsze - musimy się zdecydować na jedną z ras (typowych dla gier fantasy, zatem z elfami i krasnoludami włącznie), potem określić jej płeć (kobiety są wytrzymalsze, lecz słabsze - ale tak na przykład półogro może być tylko mężczyzną), a następnie wybrać jedną z możliwych historii. A tych jest mnóstwo! I jeszcze zależało od rasy oraz płci!

Można z nich wprawdzie zupełnie zrezygnować, ale niekiedy przychodzi to z trudem. Wszystkie starano się dobrze zbalansować, przez co decydując się na konkretne bonusy, otrzymujemy również propozycję (nie do odrzucenia) wzięcia na siebie konkretnych minusów, w związku z czym najlepszym niekiedy wyjściem jest postać jak najbardziej dla danej rasy (bo rasy oczywiście mają swoje modyfikatory cech) standardowa. Po nadaniu własnoręcznie stworzeniu imienia przechodzimy na ekran drugi, na którym oczom naszym ukazują się cechy bohatera,

Grze brakuje troszkę "magii", by mogła zauroczyć



jego umiejętności, czary, którymi dysponuje - słowem, wszystkie statystyki. Do dyspozycji mamy teraz pięć punktów, dzięki którym (w stosunku jeden do jednego) możemy zwiększyć cechy, nauczyć się umiejętności w rodu walki wreszcie czy skradania się, a także posiąść wiedzę w dziedzinie magii i techniki. Możliwości jest tu całe mnóstwo!

Samych czarów mamy osiemdziesiąt, podzielonych na szesnaście szkół. Do tego szesnaście umiejętności ogólnych (w czterech kategoriach), z których każdą możemy wywiewać maksymalnie na piąty poziom, i technika, którą połączono na osiem dyscyplin po siedem umiejętności każda - razem pięćdziesiąt sześć. W tym, przynajmniej na początku, nie idzie się pogubić! A po pewnym czasie można stworzyć dosłownie kogolkwie! No może nie do końca, bo w tym świecie magia z techniką niezupublicznie się "lubią"... I nie chodzi jedynie o animacje między magami a naukowcami - magia z techniką oddziałują na siebie i bez pomocy swoich wyznawców!

Dlatego też, oprócz dość często pojawiającego się wskaźnika dobra/zła, w Arcanum mamy jeszcze dodatkowy wskaźnik magii/technologii. I przypisane jest mu nie mniejsze znaczenie! Dlaczego? Po wielu spektakularnych wypadkach zaczęto dokładniej badać oddziaływanie magii na technikę i okazało się, że problem leży u podstaw działania tych dwóch przeciwnistw sił. Urządzenia mechaniczne w swym działaniu opierają się na prawach fizyki. Więcej nawet - działaniem umacniają je. Po czym to wiadomo? Ano po magii, która w polskiej wersji będzie zresztą magią zwana - jak już wspominałem, całość stylizowana jest na późny wiek XIX. Magia albo w pobliżu urządzeń technicznych nie działa, albo zakłóca ich działanie - pogodzić jednego z drugim po prostu nie sposób. Działanie czarów opiera się bowiem na chwilowej zmianie praw fizyki - tym większej, im potężniejszy czar. A jaki to może mieć wpływ choćby na maszynę parową, tłumaczy nie trzeba! W dodatku także obecność maga lub naukowca ma takie samo działanie. Oznacza to, że konfrontacja maga ze skomplikowaną maszyną może się zakończyć niezwykle spektakularnie - takim na przykład jej wybuchem, choć słabszy mag przedtem utraci w jej pobliżu moc.

To wzajemne oddziaływanie bynajmniej nie ogranicza się jedynie do maszyn parowych. Spróbujcie, w roli maga, przejechać się metrem czy pociągiem! Po prostu was tam nie wpuszczą! Będziecie też wyganiiani ze sklepów przy warsztatach, a na zakupy będziecie musieli chodzić albo do sklepów dla magów, albo ogólnych - o zaawansowanej technice możecie po prostu zapomnieć, bo i tak by nie działała! Tak samo działa to jednak i w drugą stronę - im mocniejszy czar, tym większa szansa, że nie uda się go rzucić na osobę wykazującą ciągłość do techniki, również w przypadku czarów leczących. A że niektóre rasy już na stanie wykazują większe przywiązanie do magii/techniki (np. elfy, tudzież krasnoludy - oczywiście ci pierwsi do magii, a drudzy do techniki), do leczenia brodaci najlepiej używać zaklęć jak najprostszych, ponieważ te bardziej zaawansowane po prostu nie poskutują...

Zaprawdę powiadam wam - Arcanum wielkim RPG-iem jest i basta! Ale jest też niedopracowanym RPG-iem...

Grze brakuje troszkę "magii", by mogła zauroczyć

Ot, choćby takie zapadnięte Shrouded Hills. Wyjście z tej wioski możliwe jest jedynie przez most - a ten zagradażają zbuntowani studenci (tak się przynajmniej przedstawiają). I to jacy studenci! Chyba z piętego roku AW! Jednym z możliwych rozwiązań ich problemu jest bowiem rozwiązanie siłowe - ale to pewna śmiałość! Innym zapłaceniem myta, ale jest tak wysokie (a w okolicach kasy na ziemi wcale nie leży!), że w bardzo wielu przypadkach również to rozwiązanie nie wchodzi w rachubę. Cóż zatem pozostało? Albo przyłączyć się do rozbójników (co kończy się spaleniem materiałów zebranych na konstrukcję nowego mostu i reputacji wcale nie poprawią), albo ich przegadać - ale ile osób zrobi z siebie dyplomatę? Przed podobnymi problemami stajemy zresztą bardzo często. W dodatku nie ma tu automatycznego save'a, przez co o ciągły zapisywaniu gry trzeba pamiętać samemu. Na szczęście nie trwa ono zbyt długo, więc po wyrobieniu odruchów daje się z tym żyć.



Korzystając z okazji, pozwól sobie poświęcić parę słów na opisanie walki. Bo ta - gdyby nie przejęcia z wrogami - wcale zła nie jest. Po pierwsze, mamy do wyboru czas rzeczywisty lub tury. Po drugie, nie mamy wpływu na poczynania pozostałych członków drużyny - choć to jest akurat wada, ale jak już się przypiątała, niech zostanie. Po trzecie, pomiędzy turami a czasem rzeczywistym możemy przełożyć się praktycznie w dowolnym momencie - wystarczy naciąść spację. Po czwarte zaś, nawet nie myśleć o walce w czasie rzeczywistym z jakimkolwiek mocniejszym potworem! To se ne da! Za to sprawdza się perfekcyjnie przy dobijaniu niedobitków i eksterminacji leszczy, bo zaoszczędza czas.

Właśnie, czas... Cóż, to w sumie największa wada gry. I nie chodzi wcale o to, że wciąż! Chodzi bowiem o czas ładowania się obszaru (choć ten akurat jest porównywalny z BGII), a przede wszystkim korzystania z mapy. Mapa jest po prostu fatalna! Raz, że ładuje się wiecznie. Dwa, że jest dużo za duża i by zobaczyć plan jakiegoś nowego miasta, trzeba ją moźliwie przesuwać. A trzy - właśnie, moźliwie przesuwając... O płynnym przesuwaniu moźliwie zapomnieć! Podobnie jak o robieniu własnych notatek, ale to jeszcze dobrze się przeżyć, gdyby nie ta ślamazamość. Czasowa bardziej opłaca się chodzić bez mapy, niż szukać czegoś za jej pomocą! I to mimo możliwości stawiania waypointów! Istna para noja! W dodatku na mapie nie ma nazw ulic, co gwarantuje nam długie i bezowocne błądzenie. Po prostu kretynizm! W dodatku, jeśli przy 450 MHz i 256 MB RAM-u mapa się ślimaczy, to na komputerze spełniającym jedynie minimalne wymagania jest po prostu nie do użycia! I jak tu czerpać przyjemność z gry, skoro spędza się godzinę na poszukiwaniach jakiegoś cholernego sklepu?! Zresztą i wspomniane już waypointy wcale takim świetnym rozwiązaniem nie są. Bo po pierwsze, jest ich ograniczona (mocno!) liczba, a po drugie - no właśnie, żeby je postawić, trzeba najpierw w dane miejsce na mapie dotrzeć, a to trwa wiecznie...

Jednak mapa to nie jedyna wada gry - problem powolności dotyczy całego engine'u - jest on niestety najslabszą częścią projektu Arcanum zwanego. Nie dość bowiem, że się ślimaczy, to jeszcze efekty jego pracy... jakby to powiedzieć: Fallout (żeby już trzymać się teorii o duchowym następcy) był po prostu ładniejszy! I nie chodzi tu o wygląd postaci (choć te również do najpiękniejszych nie należą), ale i miast. Owszem, nie wygląda to może najgorzej, ale przy wymaganiach sprzętowych gry - cóż, jest to dość duże przejęcie...

Sytuację na szczęście ratuje całkiem ciekawa i wciągająca fabuła. Na początku można się wprawdzić zły na niektóre jej założenia - bo co u licha robi zbroja płytowa w dobie rewolweru! - ale daje się ją przeboić, a nawet polubić. Dzięki temu nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzyć normalnego średniowiecznego rycerza-maga, który będzie kosić "technologów" aż miło! Ale nie o tym miałem pisać...

Fabuła, jak to z fabułą w grach RPG bywa, oscyluje wokół konfliktu dobra ze złem, a nasz bohater już na samym początku zostaje ochrzczony Wybraćtem, który ma uratować świat. Nic to nowego, ale dzięki dużemu zróżnicowaniu misji, wielkiej ich liczbie oraz niezlej inttrydze

o wtórności właściwie się nie pamięta. Tym bardziej że przecież z konfliktem magii i techniki nieczęsto ma się do czynienia, więc i historie tu opowiadane wcale do najgłupszych nie należą. W zasadzie są nawet na tyle rozsądne, że potrafią przetrzymać przy monitorze mimo słabości engine'u! Ech, gdyby nie on, byłoby w ogóle super! A tak...

Mimo wszystko tak źle nie jest. Bo choć, prócz engine'u, można by się przyczepić do paru innych rzeczy (dlaczego identyfikacja przedmiotu jest równie potężnym czarem co teleportacja całej drużyny w dowolne miejsce świata??), gra wciąż. Znaczy się - wciąż, pod warunkiem że uda się jej przełamać początkowe nastawienie gracza, a to bardzo wielu znajomych było jednoznacznie negatywne! I mowa tu, że nie było niedomówień, o fanach RPG z wieloletnim stażem! Niekiedy nawet umiłowanie świata Warhammera (który od biedy można uznać za pierwotzrobu tego w Arcanum) nie wystarcza, by fabuła gry i jej bogactwo zdziałyły się przez początkową niechęć, wywoalaną przez słaby i wymagający engine, przebić.

I wielka to szkoda! Bo zaprawdę powiadam wam - Arcanum wielkim RPG-iem jest i jest! Ale jest też i niedopracowanym RPG-iem... Dlatego też w żadnym razie nie polecamy go, mimo licznych ułatwień, początkującym gracjom - w przejściu do porządku dziennego nad jego słabościami wymagany jest bowiem nieliczy zapas! Jeśli jednak macie na tyle mocny sprzęt (lub na tyle dużą cierpliwość), żeby móc w miarę swobodnie korzystać z mapy, i nie raz i was (a przynajmniej nie za mocno) połączenie zbroi płytowej z rewolwerem, pociągu z teleportacją, tutajże tłu z mechanicznym (znaczy się dysponującym własnym wspomaganiem) toporem - witajcie w świecie Arcanum!

Świecie mnóstwa kontrastów, świecie, gdzie technika ściera się z magią, a rewolucja techniczna przysiąga od krasnorudów. Gdzie półogry służą jako ochroniarze, a wykorzystywane w fabrykach półorki zaczynają myśleć o własnych związках zawodowych. Świecie, w którym wroga pokonać można zarówno przywołanym demonem, jak i paroma kulami z karabinu. Świecie, po którym możecie chodzić w dowolny sposób rozwijaną postacią, pozbawioną ograniczeń nakładanych przez profesje. Świecie mnóstwa możliwości, ale i mnóstwa wyrzeczeń. Zapewniając was jednak, że warto te wyrzeczenia ponieść, na początku warto się przemóc, bo Arcanum jest tego po prostu warte!

A że dostało "jedynie" siódemkę? Cóż, po prostu nie wolno zapomnieć o problemach z engine'em oraz poziomem trudności walk (choć z tym można sobie akurat w miarę poradzić zmniejszając poziom trudności). Tak po prawdziwe, gra robi się przyjemna dopiero po wykorzystaniu edytora i "podkopaniu" postaci. No i na sprzątanie, który daje możliwość skorzystania z mapy. Inaczej - zamiast z fabułą, będziecie się zmagać z problemami, a zamiast pograć się w świecie, pograć się w rozpacz... Zresztą i tak, przy słabej pamięci, wam to grozi, bo i dziennik zbytnio szczegółowy nie jest, i bez własnych notatek będzie niekiedy bardzo ciężko.

Istnieje jeszcze wprawdzie szansa, że wersja PL usterki wyeliminuje, ale póki co zostaje siedem. Siedem, do którego posiadaszecie mocnego sprzętu mogą punkt lub dwa (jeśli dodatkowo lubią robić ciągle save'y) dodać, a słabe - dwa odjąć. W tej chwili gra jest bardzo nierówna i inaczej nie da się jej po prostu ocenić. Przykro to, bo pomysł i fabuła głupie nie są, ale wykonanie też się liczy. Hough!

PS Na płytce znajduje się również edytor świata, ale przy obecnych problemach z engine'em i to może być za mało, by zapewnić grze długowieczność. Podobnie jak i niewystarczająca może być gra wieloosobowa, bo w niej walka odbywa się jedynie w czasie rzeczywistym, a to oznacza jedynie chaos.



Producent: Troika Games/Sierra **Dystrybutor:** Play It **Internet:** www.playit.pl
Wymagania: Windows 95/98/2000/ME, PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna z 8 MB RAM **Akcelerator:** zbytni

- możliwość stworzenia dowolnej postaci ■ możliwość automatycznego awansowania postaci ■ duży teren gry ■ całkiem frapująca fabuła
- mnogość przedmiotów, czarów itp. ■ edytor
- fatalna mapa! ■ powolny engine ■ niezbyt dokładny dziennik ■ "dziwny" poziom trudności ■ średnia grafika ■ zbroje płytowe i rewolwery...

7

Grze brakuje troszki "magii", by mogła zaoroczyć

GATUNEK: LOGICZNA

The Incredible Machine:

Even More Contraptions

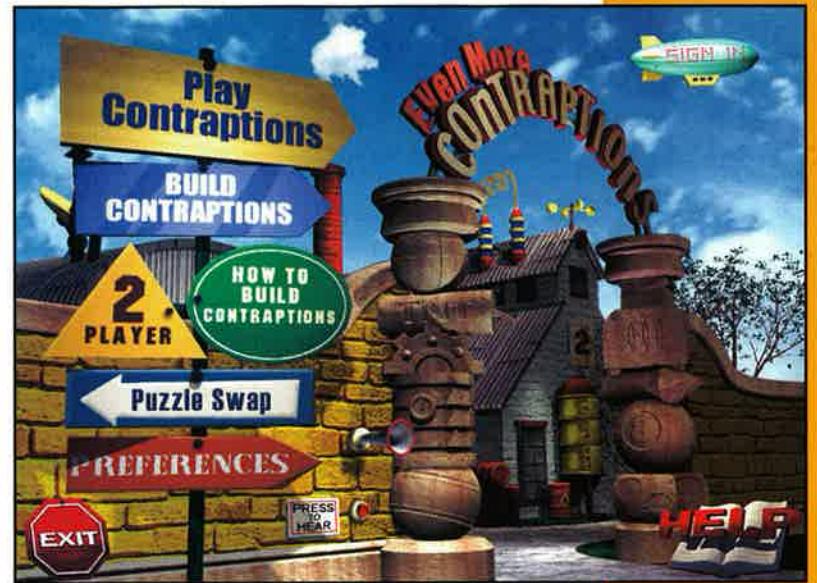
Pepin Krootki

Czasy, kiedy gry logiczne stanowiły preżnie rozwijającą się gałąź komputerowej rozrywki, dawno już minęły. Wspomnieniami o zarwanych nocach, gdy wraz z całą ekipą parujących mózgów atakowano n-ty level w Sokoban, może się dziś poszczycić jedynie starsze pokolenie graczy. Do niedawna ostatnimi oazami tego typu szaleństwa były szkolne pracownie komputerowe, ale wraz z wyposażaniem ich w coraz nowocześniejszy sprzęt na przerwach niepodzielnie zaczął rządzić Quake i spółka. W tym kontekście najnowsza edycja Incredible Machine stanowi jeden z nielicznych reliktów minionej epoki.

Estrem świadom, iż znacznemu gronu czytelników cykl Incredible Machine nie obiega się dotychczas o uszy, a jak już, to za sprawą zeszłorocznej recenzji Contraptions. Wypadałoby przypomnieć, o co tyle szumu i dla kogo ta gra. Otóż, jeśli wyznajesz zasadę, że każdy problem natury technicznej można rozwiązać za pomocą ciekającego wiadra, nożyczek, sznurka, miksera, kawałka drewna, piłeczek tenisowej, akwarium, sprężynki, dźwigów, bloczka i starego kota, to zdecydowanie jest to gra dla ciebie. Dysponując niekończącymi się pokładami tym podobnych rupiec, sprzętu AGD i udowodnionych zwierząt oraz paroma - zgoda oryginalnymi - rekwizytami z filmów science fiction rodem, gracze budują maszyny w celu wykonania wyznaczonego w danym scenariuszu zadania. Wszystkie występujące w grze elementy konstrukcyjne zachowują się tak, jak nakazują ogólnie znane prawa natury. Przedmioty spadają zgodnie z prawem powszechnego ciążenia, a w zależności od kształtu, sprężystości i masy oddziałują z innymi ciałami. Występujące w roli silny pociągowej zwierzęta, pobudzone, zaczynają pracować, a pozostawiony samopas kot rogląda się za przekąską w postaci myszy. Dzięki zastosowaniu prostych, niewyszukanych reguł zbudowanie sprawnie funkcjonującego mechanizmu nie wymaga wcale technicznego wykształcenia. Powiem więcej - najmłodsi mogą się przy tej grze troszkę nauczyć.

Dzięki tym prostym regułom i ogromnym możliwościom (które potęguje jeszcze fatwy w obsłudze edytora) gra odnosiła w swoim czasie spory sukces. Przed rokiem Sierra podjęła próbę przypomnienia graczom serii Incredible Machine za sprawą zmodernizowanego do dzisiejszych standardów Contraptions. Skoro zaś recenzuję dziś kolejną grę z cyklu, mam prawo przypuszczać, iż poprzednia edycja przyniosła planowane zyski. Niestety, zakres zmian jest tak niewielki, iż trudno Even More... nazwać nowym produktem (czysto kosmetyczne zmiany nie zakrawają nawet na dodatek ze scenariuszami). Znaczące modyfikacje kończą się na opcji ułatwiającej wymianę samodzielnie stworzonych scenariuszy za pośrednictwem Internetu oraz niczym nie ograniczonym dostępem do dowolnej zagadki. Poprzednio rozwiązywaliśmy je w określonej kolejności. Utknięcie na jednym zadaniu uniemożliwiło dalszą grę. W Even More... zagadki można rozwiązywać w dowolnej kolejności, omijając te, które nas przerastają. Z drugiej strony, wprawniejsi gracze mogą natychmiast zacząć zabawę od najtrudniejszych wyczynów. Żadnych innowacji nie znajdziemy także w trybie dla dwóch graczy przy jednym komputerze, który to jest, moim zdaniem, dodany na siłę i niewygodny w rozgrywaniu.

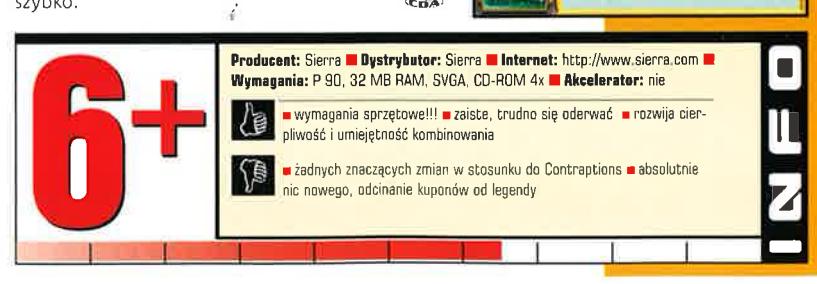
W zeszłorocznej recenzji autor udowadniał, iż samej koncepcji gry nie można już zbytnio udoskonalić. Także proste, intuicyjne sterowanie oraz estetyczne wykonanie osiągnęto granice, których przekroczenia sobie nie wyobrażam (w trójwymiarze to już nie będzie ta sama gra). W pełni się z tym zgadzam, ale chociaż wydaje się, iż cykl Incredible Machine dawno już osiągnął najwyższy etap swej ewolucji, magia tej gry wciąż jest przepotężna. Przyznam się, że nie planowałem spędzić



przy tej produkcji wiele czasu, zwłaszcza iż temat jest mi doskonale znany. Wystarczyło jednak, że zacząłem rozwiązywać kolejne zagadki... i trzy godziny wciąż, nawet nie wiem kiedy.

Zaiste, ta niepozorna gra jest jak chodzenie po bagnach. Nikt się specjalnie do tego nie kwapi, ale jak już się zdecyduje, okazuje się, że to wciąża!!! Inny sposób: nie sądzę, by wielu czytelników miało w planach zagraenie w niniejszą grę, ale kiedy już jakimś cudem zainstalowała ją na swoim sprzęcie, przepadną na długie godziny. Co ciekawe, program ten dostępny także w wersji dla palmtopów, toteż umili pewnie niejeden dłużący się lot czy podróz pociągiem.

W porównaniu do zeszłorocznej edycji bardzo mało tu nowego, zbyt mało nawet, by napisać obszerną recenzję. Można było zmienić chociaż otoczkę wraz z szalonym profesorkiem występującym w roli przewodnika. Goś troche mi się już znudził, a wręcz zaczął denerwować. Przyjmując nieco inny punkt widzenia, nietrudno dojść do wniosku, iż ta gra to po prostu klasyka i dlatego powinny pojawić się jej wznowienia. Dokładnie tak, jak co jakiś czas ukazują się wznowienia klasyki literatury. Większość moich zarzutów oscyluje wokół braku zmian. Ale czy można oskarżać wydawnictwa, iż w najnowszym wydaniu "Pana Tadeusza" nie dopisano ani jednej nowej strofy i nie zoptymalizowano układu książki? Mimo wszystko dziwi troszka, iż na wznowienie Contraptions zdecydowano się tak szybko.



Producent: Sierra **Dystrybutor:** Sierra **Internet:** http://www.sierra.com
Wymagania: P 90, 32 MB RAM, SVGA, CD-ROM 4x **Akcelerator:** nie

- wymaganie sprzętowe!!! ■ zawsze, trudno się oderwać ■ rozwijs cierpliwość i umiejętności kombinowania
- żadnych znaczących zmian w stosunku do Contraptions ■ absolutnie nic nowego, odcinanie kuponów od legendy

6+

Watchmaker

El General Magnifico

Uważny czytelnik naszego makomitego (genialnie redagowanego, przebojowego, niezrównanego w swej dziedzinie etc., etc. - wpisać, co się komu żywne podoba) pisma spostrzeże z pewnością, że to już moja druga wypowiedź o grze "Watchmaker", i powie, że EGM dostal na jej punkcie ala'. Nie jest to do końca prawda. Gra jest w istocie doskonała (grafika, kurczę, grafika!), ale dociera do polskiego gracza powoli i nie bez oporów. Ma ją spolszczyć nowa grupa lokalizatorów, Manta Multimedia, a na razie dostatem pełną wersję angielską.

Laczne może od stwierdzenia, że jest to bardzo dobra przygódówka, klasy 8/10 (czyli wystające grubo ponad przeciętną). Podczas gry będziesz animować dwójkę bohaterów, prywatnego detektyna Darrella Boona i prawniczkę Vitorie Conroy, którym powierzono misję odnalezienia pewnego skradzionego starożytnej artefaktu. Jego użycie może spowodować ni mniej, ni więcej tylko zagładę świata. Tajemniczy zleceniodawca za pośrednictwem szefa pewnej londyńskiej kancelarii prawniczej kieruje naszych bohaterów do starego zamczyska w Austrii, które obecnie jest siedzibą organizacji Multinational. Podczas gry trzeba ci będzie korzystać z obu postaci (Darrel na przykład nie zna laicy, co uniemożliwi mu odczytanie niektórych dokumentów. Na szczęście oboje mają przy sobie bardzo inteligentne telefony, za pomocą których mogą się informować o postępie dochodzenia i wzywać jedno drugie na pomoc). Niektóre rzeczy mogą robić tylko wspólnie (Darrel czestuje kucharza winem, a Victoria rabię miejscowemu Vatelowi klucze z kotka, co umożliwi posunięcie akcji do przodu). Gra ma znakomitą grafikę w pełni 3D, działa ciekawie, i w każdym miejscu możesz obejrzeć otoczenie - co ciekawe, zawsze masz możliwość spojrzenia "ocząmi" bohatera. Bardzo dobra jest też ilustracja dźwiękowa (sielankowa w zamkowych ogrodach, ale ponura i groźna w podziemiach). Znakomicie opracowano enigmy.



Tytuł gry ma podwójne znaczenie. Na polski można go przetłumyczyć dwoma: "Zegarmistrz" albo "Twórca Straży" ("to watch" w angielskim języku znaczy bowiem "strzec, ochrańić" - jeden z najstaryjszych pulków piechoty szkockiej to pułk Black Watch, mający w godle czarnego koguta). Podczas gry co raz częściej będziesz się natykać na wątek sekretnej organizacji, która wykorzystując wiele starożytnych, wprowadza swoich nieśmiertelnych (sic!) członków do rządów, bankowości, umieszcza ich wśród naukowców i w świecie polityki, stając się w gruncie rzeczy jakby ponadnarodową władzą. Jej naukowcy prowadzą badania nad tajemniczymi liniami sił potencjalnych (cokolwiek by to znaczyło), gromiących nieznane nam rodzaje energii, a łączących stare kurhany, kromlechy, niektóre święte źródła i miejsca, w których zbudowano kilka dawno już leżących w gruzach świątyń. Dzięki tym badaniom uzyskują moc pozwalającą im na przykład na kontakt z duchami, które w miejscach przecięcia się tych linii sił osobiście energicznie szukają sposobów przedostania się do świata żywych. Jeśli komuś to się wyda stekiem bredni, niech raczy zauważyć, że nie ja to wymyśliłem - ja tylko opisuję.

Jedna z niewielu wad gry jest, nazwijmy to, zagnieszczenie mylnych tropów. Zaraz powiem, o co chodzi. W dawnych klasycznych przygodówkach, jeżeli jakiś przedmiot widoczny na ekranie miał nazwę, to z pewnością był to przedmiot znaczący, którego użycie (nie zawsze zgoda-

GATUNEK:
PRZYGODÓWKA

8

Producent: Trecision ■ Dystybutory: Manta Multimedia ■ Internet: www.trecision.com ■ Wymagania: PII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX ■ Akcelerator: konieczny

- bardzo dobra grafika 3D ■ nastrojowa ilustracja muzyczna ■ wciągająca akcja
- niezbyt dobrze dopracowanie szczegółów ■ kłopotliwy interfejs ■ za dużo "fałszywych tropów"

Dobre, dobre...

ne z oczywistym przeznaczeniem) popchało gry do przodu. W grze "Zegarmistrz" jest mnóstwo błędnych tropów. Fakt, że jakiś przedmiot ma nazwę, wcale nie sugeruje, iż znaczy coś w grze lub że animowana przez ciebie postać powinna go do czegokolwiek użyć. Jest to dość irytujące, bo kiedy bohater po wejściu do jakiegoś pomieszczenia widzi obraz na ścianie, to wie, co widzi, i dodatkowa informacja typu "obraz" nie jest mu potrzebna, a gracz przyzwyczajony do starych klasycznych gier wyraźnie myli i irytuje.

Poziom zagadek, jakie gra przedstawia, jest naprawdę wysoki. Gra jest skonstruowana logicznie, ale trzeba ci będzie nieźle napiąć swoją umysłową muskulaturę, by się np. domyślić, jak otworzyć sekretne



wejście do Komnaty Tajemnic (Arcanum) w starym skryidle zamku. Niedługo oczwiście wskazówkę, ale aby na nią trafić, będziesz musiał otworzyć postument szachownicy w Muzeum Anny, a to już prawdziwie trudna sztuka.

Kolejną wadą jest konieczność sterowania ruchami postaci z klawiatury. Można to zrobić i myślą, ale odrzadzam - w wielu przypadkach bohater pojedzie w zupełnie inne miejsce.

I na koniec zastrzeżenie najważniejsze, które - moim zdaniem - świadczą o sporej niedbałości twórców programu. Otóż, jak już powiedziałem, bohaterowie (osobiście Rarrel) w niektórych miejscach mają skłonność do przełożenia "na przelał" przez np., skrzynie, w ogóle ich nie zauważając. Zdolność przechodzenia przez skrzynie nie jest taką sobie niewinną uciechą, bo w pewnym momencie Darrel może, przełazząc przez odkurzacz pokojówki, dostać się do gabinetu zarządcy zamku i to najwyraźniej nie wtedy, kiedy przewidzieli to twórcy gry (można wysunąć taki wniosek, że gra "nie dostrzega" pewnych dość natychmiast widocznych przedmiotów. Udało mi się tego dokonać, ale nie jestem pewien, czy nie właziem przez to w ślepy zaulek. Tak czy owak podejrzewam, że gra mnie jeszcze zaskoczy...).

Przeczytaj list na biurku. Wyjdź przez duże drzwi i schodami na dół. Po lewej, w toalecie są leki. Po prawej, w pokoju posłuchaj radia i wyjdź przez okno. Teraz drzwiami po lewej, potem drzwiami po prawej i na dół. Następnie korytarzem do wyjścia, dalej w lewo. Rozwał kłódkę. Potem przez drzwi na korytarz. W pokoju po prawej obejrzyj TV. Idź dalej korytarzem przez otwarte drzwi, aż dotrzesz do kolumny na środku skrzyżowania. Teraz do pokoju 313 (uważaj na pułapkę). Przeczytaj list na biurku. Idź dalej. Po lewej w toalecie są tabletki. Po drugiej stronie rozwał drzwi. Wyjdź na gzyms. Po prawej jest pokój z troczą granatów. Dojdź do końca gzymsu w lewo. Gdy przejedziesz wóz policyjny, wracaj do pokoju. Teraz otwarte są następne drzwi koło kolumny. Za nimi strzel w



Max Payne

Solucja

Marcin Ślusarek

Po obejrzeniu intra akcja przenosi się w przeszłość. Max Payne wraca do domu... Idź przed siebie i odłącz telefon. Następnie do pokoju po prawej i po schodach na góre. Tutaj zaczyna się prawdziwa gra. Okazuje się, że bandyci zabili ci żonę i dziecko.

Epizod I, rozdział 1

Wejdź do pomieszczenia po lewej i przeszukaj je. Cofnij się i idź po schodach na góre. Na końcu korytarza skręć w prawo, idź po schodach. Na stacji metra idź w prawo i potem w lewo. Przed tobą drzwi na szyfr, którego nie znasz. Idź po schodach w dół. W pomieszczeniu po lewej jest parę ampułek leku, natomiast w szatni po prawej strażnik. Pogadaj z nim i zaprowadź go do drzwi z szyfrem - powinienni je otworzyć. W pomieszczeniu, na końcu jest wejście do małej ro兹dzelnicy. Włącz zasilanie. Zjedź z powrotem na peron i wsядź do pociągu. Od tej chwili jesteś maszynistą :). Idź teraz tunelem i na końcu w lewo.

Epizod I, rozdział 2

Idź przed siebie. Teraz w drzwi po prawej i po schodach na dół. Dalej kanałami. Na ich końcu schodami na góre. Okazuje się, że potrzebujesz detonatora. Idź schodami w lewo na dół, a następnie przez wyrwę w ścianie i do sejfu. W pomieszczeniu dalej odłącz telefon. Pobaw się komputerem i otwórz boczne wejście. Weź detonator i wracaj na góre. Przy drzwiami włącz detonator. Teraz fajna wstawa - i schodami na góre. Na końcu w małej kabince są leki. Potem przez kratę po schodach i koniec.

Epizod I, rozdział 3

Przeczytaj list na biurku. Wyjdź przez duże drzwi i schodami na dół. Po lewej, w toalecie są leki. Po prawej, w pokoju posłuchaj radia i wyjdź przez okno. Teraz drzwiami po lewej, potem drzwiami po prawej i na dół. Następnie korytarzem do wyjścia, dalej w lewo. Rozwał kłódkę. Potem przez drzwi na korytarz. W pokoju po prawej obejrzyj TV. Idź dalej korytarzem przez otwarte drzwi, aż dotrzesz do kolumny na środku skrzyżowania. Teraz do pokoju 313 (uważaj na pułapkę). Przeczytaj list na biurku. Idź dalej. Po lewej w toalecie są tabletki. Po drugiej stronie rozwał drzwi. Wyjdź na gzyms. Po prawej jest pokój z troczą granatów. Dojdź do końca gzymsu w lewo. Gdy przejedziesz wóz policyjny, wracaj do pokoju. Teraz otwarte są następne drzwi koło kolumny. Za nimi strzel w

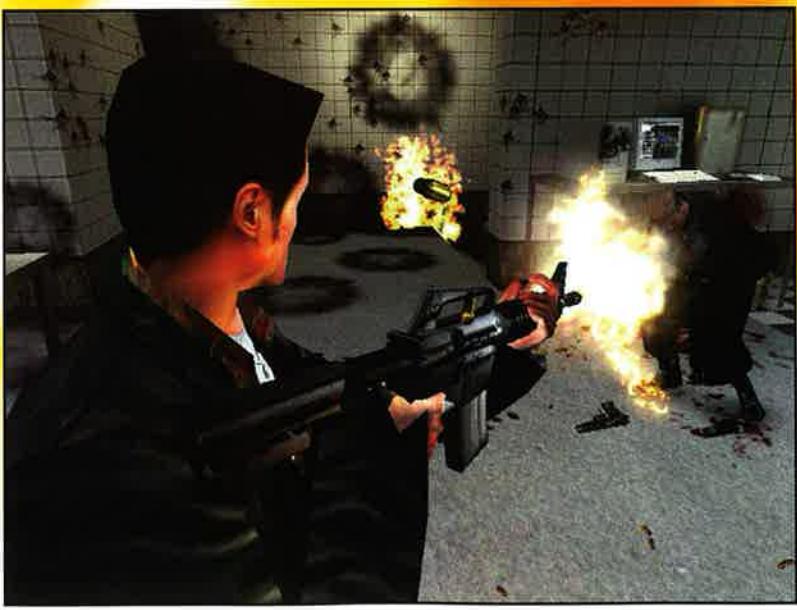
piec grzewczy i jeźdź na dół. Następnie do pokoju 216. Przeczytaj notatnik na biurku, otwórz szafę, będzie tam tajny pokój. Teraz przejdź przez drzwi i w lewo, dalej znowu w lewo i korytarzem do windy.

Epizod I, rozdział 4

Obejrzyj TV i podejdź do drzwi z zieloną lampką. Rozwał skrzynki zasłaniające drzwi. W pomieszczeniu z wielkim piecem przeczytaj gazetę i idź po schodach na góre. Dalej znowu po schodach - dotrzesz do pomieszczenia z filarem na środku. Po lewej są drzwi. Pakuj się do środka. Weź klucz ze stołu. Wyjdź na korytarz. W WC na wprost są tabletki. Teraz po schodach do baru. Następnie do wyjścia, czeka cię pierwszy boss (bez spodni :)). Przeszukaj mały pokój i idź schodami do klubu. Przez duże drzwi na dach, potem rozwał szybę i na dół, aż włączy się muzyka. Teraz przez otwartą kratę do portierni, naciśnij przycisk "exit" i szybko z powrotem, ponieważ zewnętrzne drzwi do wyjścia za chwilę się zamkną.

Epizod I, rozdział 5

Idź do Pawn Shopu. Potem na ulicę i w lewo. Przeczytaj gazetę. W samochodzie jest broń. Idź schodami na dół i dalej przez drzwi, następnie skręć w lewo. Za tobą zawali się ściana, a drzwi okazały się zamknięte - postrzelaj w zawór jednej z butli. Dojdź, dokąd się da, i schodami w góre. Odbierz telefon. Idź dalej i do pomieszczenia po



prawej. Weź klucz. Dalej przez duże drzwi po schodach na góre. Lekki jak zwykle są w toalecie. Teraz idź wyżej. Po balkonie na korytarz i do drzwi. Wyskocz przez okno.

Epizod I, rozdział 6

Na dół po schodach i do drzwi. Niestety do pralni się nie dostaniesz. Idź dalej, wyjdź na dwór i w pierwsze drzwi w lewo. Dalej po schodach na góre - pogadaj z facetem w pokoju i zaprowadź go do pralni. Przejdz przez wszystkie pomieszczenia aż do windy. Teraz przez korytarz do drzwi. W pokoju obejrzyj TV. Potem przez okno i po rurach do pokoju. Znowu po rurach i przez drzwi. Dalej idź balkonem w prawo. Podejdź do drzwi i poczekaj, aż ściana się zawała. Droga wolna. Teraz na góre po rozwalonej podłodze. Na balkon i drzwiami w prawej ścianie. Przez kolejne drzwi i zaczyna się pogotów za bossem - najpierw przeczytaj list. Biegij po śladach krwi - po rurach do kolejnego pokoju. Potem w prawo i po schodach na góre. Stań na podwyższeniu i skocz na nadjeżdżający po ciąg (wcześniej zróbi save, gdyż nie jest łatwo o razu trafić...).

Epizod I, rozdział 7

Biegij po rurach i w prawo - przeskocz na następny budynek. Potem na kolejny i do drzwi. Dalej na dół po schodach i przez drzwi w głębi, potem przez boisko do otwartych drzwi, teraz idź w prawo po schodach i do

Urządzenia

Trzeba pokrącić się po labiryncie: na pierwszym skrzyżowaniu w prawo, potem znowu w prawo, na następnym też w prawo, na kolejnym prosto, potem znowu w prawo (opisane są tylko zakręty na skrzyżowaniach). Dotrzesz do własnego domu. Idź po schodach do pokoju dziecięcego, aż wyjdiesz jakby w prochnię. Idź prosto. Na pierwszym zakręcie spójrz minimalnie w lewo, powinieneś zobaczyć dróżkę. Przeskocz tam. Idź w lewo. Rozejrzyj się, a zobaczysz drugie przejście - zeskočz tam. Idąc dalej, dotrzesz do pokoju dziecięcego. Zajrzyj teraz do sypialni.

Epizod II, rozdział 1

Zaczynasz grę, mając w rękach tylko patkę. Musisz albo niezauważony dostać się do windy, albo założyć wszystkich, którzy są w pomieszczeniach. Jeśli wyjdiesz przez drzwi, na lewej ścianie zobaczysz drzwi do pokoju. Jest tam gazeta do przeczytania. Winda położona jest na ścianie po przeciwnej stronie od wyjścia, gdzie zacząłeś grę. Wychodząc z windy, rozejrzyj się po całym hali i wyjdź na ulicę. Teraz w lewo do hotelu, w drzwi po lewej. Posłuchaj radia na stole i idź do baru rozwalić bossa.

Epizod II, rozdział 2

Wejdź do stróżówki i otwórz bramę. Teraz przejdź przez bramę najbliższej schodów. Wejdź na skrzynie i skocz na rozwalone schody, na górze leż leki. Wyjdź małymi drzwiami na dole. Teraz do bramy "Warehouse 5". Wyjdź windą na góre i przesuń dźwignię. Możesz teraz przejść przez małe drzwi na dole. Teraz w prawo. Wejdź do kabiny dźwigu i wcisnij przycisk. Przed sobą masz teraz wolną drogę. Możesz iść tylko w prawo. Wejdź do otwartej naczepy i poczekaj, aż mały dźwig przeniesie naczepę, która blokowała przejście. Dojdź, gdzie się da, aż zobaczysz podniesiony most, musisz go opuścić, idź dalej. Otwórz naczepę po lewej stronie. Przeczytaj list i weź snajperkę. Idź dalej. Skręć w prawo. Dojdź do miejsca, gdzie leży przewrócona łódź. Postrelaj po bloczku spod koła przykrypły. Właśnie otworzyłeś most. Przejdz przez niego. W pomieszczeniu, z którego wybiegł przeciwnik, są leki i tajny pokój 9 - wystarczy naciągnąć przycisk na ścianie. Wyjdź na zewnątrz, po schodach i przez małe drzwi.

Epizod II, rozdział 3

Musisz tak chodzić po hali, aby wejść na samą góre i w małe drzwi. Wskocz na dźwig i dostań się do miejsca, które widzisz na wprost. Przejdz przez drzwi. Skieruj się do pomieszczenia z drugiej strony hali na góre i naciśnij przycisk przy drzwiach. Teraz idź do nowo otwartej furtki. Dostań się na okrąg, następnie wejdź na mostek i odbierz telefon. Wejdź na dół przez drzwi, które masz przed sobą. Wejdź w kolejne po prawej i zmierz się z bossem. W pokoju na końcu znajdziesz trochę nietypowych zabawek. Teraz z powrotem i drzwiami idź na wprost.

Epizod II, rozdział 4

Trzeba przebiec przez płonący budynek. Właściwie nie jest to trudne, tylko trzeba się trzymać środków korytarzy. Gdy znajdziesz się już w kuchni, idź schodami na dół, a potem do kanałów. Teraz trzeba iść w lewo, potem w prawo, znowu w lewo i po schodach na góre.

Epizod II, rozdział 5

Idź za śladami krwi, przeszukaj stół. Wyjdź z pomieszczenia i idź dalej. W pokoju po lewej są lekarstwa. Przejdz obok wielkiego pieca, przez piwnice i schodami na góre. W kuchni popatrz na kartki leżące na stole i wejdź do pokoju po prawej. Wróć do kuchni i przejdź przez drugie drzwi. Przejdz następne i koło forteplau skręć w prawo. W następnym pokoju przez duże drzwi i na góre na prawo, a potem z powrotem w drzwi po lewej. Przejdz przez fajerkę i w następnym pokoju przeszukaj łóżko. Idź dalej, odbierz telefon. Wejdź do pokoju i w drzwi po lewej. Teraz wróć na korytarz. Dotrzesz do dużej sali. W rogu są małe drzwi, przejdź przez nie i idź po schodach na góre. Pochodź między półkami, a znajdziesz przejście. Teraz schodami na góre. Następnie na dwór, do następnych drzwi i po belkach do przejścia, dalej po betonowych belkach do drzwi i schodami w dół. Za drzwiami na końcu rusztowania są 4 painkillery. Trzeba jeździć schodami w dół i po drugiej stronie za pomocą komputera odśilonić kurtynę. Dalej wejdź po ukosnym murku i w prawo, do komputerów. Trzeba tak kombinować dźwigniami, aby można było przejść między ścianami (przesunąć - od lewej: 1, 2 i 4). Dalej schodami na góre i prosto do drzwi.

Epizod I, rozdział 8

W kasi z biletami przesuń wachę, za tobą otworzy się tajne przejście. Na górze poczytać książkę leżącą na stole i idź dalej. Za sceną jest przejście, idź tam. Następnie kieruj się w stronę baru. Przeglądaj książkę znajdującej się na stole i idź dalej. Teraz klatka schodowa na góre (po rusztowaniu na drugą stronę - tam 3 painkillery). Teraz otwarty się drzwi. Dotrzesz do dużej sali. W rogu są małe drzwi, przejdź przez nie i idź po schodach na góre. Pochodź między półkami, a znajdziesz przejście. Teraz schodami na góre. Następnie na dwór, do następnych drzwi i po belkach do przejścia, dalej po betonowych belkach do drzwi i schodami w dół. Za drzwiami na końcu rusztowania są 4 painkillery. Trzeba jeździć schodami w dół i po drugiej stronie za pomocą komputera odśilonić kurtynę. Dalej wejdź po ukosnym murku i w prawo, do komputerów. Trzeba tak kombinować dźwigniami, aby można było przejść między ścianami (przesunąć - od lewej: 1, 2 i 4). Dalej schodami na góre i prosto do drzwi.

Epizod I, rozdział 9

Przeczytaj list na kanapie. Idź po schodach na góre i przez kraty do sali. Teraz wystarczy biegać po pomieszczeniu i założyć kolesi, aż pojawi się boss. Wpakować w niego trochę ołowiu i EPIZOD I skończony.

Urządzenia

Wejdź do sypialni i na góre. Odbierz telefon i idź do sypialni. Odbierz telefon i na góre. Wejdź w prochnię. Zeskočz na niższe piętro i w miejscu, gdzie się uda, na jeszcze niższe. Dojdź do wysepki z małym fórmeczkiem. W sypialni zabij... siebie???

Epizod III, rozdział 1

Wskocz przez okno i idź do pomieszczenia po prawej. Posłuchaj radia. Wejdź na dół do pomieszczenia z oknem, potem otwórz jeden z hangarów i idź dalej. Następnie w drzwi na prawo i znowu przez wrotę. Dalej małymi drzwiami na końcu hali i drzwiami po lewej. Dostań się na drugą stronę pomieszczenia, wejdź na góre i drzwiami na wprost. Dojdź do końca korytarza i przejdź przez małe drzwi. Odbierz krótkofałkawkę. Idź dalej.

Epizod III, rozdział 2

Przejrzyj teczkę na biurku. Idź drzwiami obok. Zakręć dopływ gazu. Teraz balkonem, a następnie z powrotem przejściem po drugiej stronie. Przejdz obok płomieni, a następnie strzel przez zakratowane drzwi w zamku elektroniczny. W pomieszczeniu zakręć dopływ gazu. Przejdz na drugą stronę hali i strzel w beczkę na wózku widłowym. Droga wolna. Teraz drzwiami w prawo i prosto, tymi nad rozwalonemi schodami. W maszynowni na wprost przesuń dźwignię. Następnie przez świeże otwartą kratę i w hali przesuń dźwignię, aby rozwalić zamkniętą bramę. Przejdz przez nią. Potem w drzwi po lewej i drzwiami w prawo. Po zlikwidowaniu bomb wskocz do wózka i idź przed siebie. Po krótkiej przejażdżce idź w lewo i przełącz dźwignię na panelu. Następnie trochę się cofnij i idź przez drugie drzwi. Przeskocz po rozwalonem mostku, otwórz drzwi po prawej i wejdź do windy.

Epizod III, rozdział 3

Stań na środku pokoju i obejrzyj znak na podłodze. Idź do Processing room, dalej do Test facilities i do Test subject cells, tam pobaw się komputerem i wejdź do windy. Idź do bloku B i wypuść doktorka z celi, otwórz windy i kolejne drzwi. Teraz wejdź do komory dekompresyjnej. Przejdz przez pomieszczenia i do windy, potem do laboratorium 2. Następnie windą do Storage i znów do komory. Teraz do Surface storage. Radź się pospieszyć, do wybuchu zostało parę sekund.

Epizod III, rozdział 4

Jeźdź na dół do podziemnego parkingu. Teraz cała trudność to dostać się na najwyższy poziom. Rozwał wszystkich na samym dole i odbierz telefon.

Epizod III, rozdział 5

Wejdź do piwnicy i idź w lewo, potem schodami na góre. Na górze w prawo i schodami. Na piętrze w prawo, do końca korytarza i drzwiami w prawo, pobaw się telewizorami. Wyjdź drugimi drzwiami, a następnie wyjściem kawałek na prawo. Dalej schodami na góre. Na samej górze przejdź drzwiami po lewej. Postrelaj radia i wyjdź drugimi drzwiami. Teraz do końca korytarza i w lewo. Obejrzyj kasety video i duży telewizor w pokoju obok. Wyjdź na balkon i drzwiami po przeciwnej stronie. Potem schodami dwa piętra niżej i do piwnicy (drzwi po lewej). Następnie do końca korytarza i drzwiami w lewo.

Epizod III, rozdział 6

Obejrzyj kartkę na stole i wejdź na balkon po przewróconych szafach. Następnie schodami na samą góre i ostatnimi drzwiami po prawej znowu na góre, po czym drzwiami na końcu sali, znowu drzwiami na końcu i wyjściem w prawo, dalej na lewo i schodami na dół. Potem przez wyjście do sali z kolumną i na zewnątrz.

Sekrety

Ghost

W tym tekście znajdziesz wskazówki, jak je odnaleźć w miarę przechodzenia przez etapy gry.

Tutorial

Na planszy, gdzie uczycie się kierować Maxem, jest ukryta lokacja. W głębi ulicy i obok blągego vana, z którego weźmiecie snajperkę, jest duży pojemnik. Wskoczcie nań, z niego na szafkę przy murze, potem na

Kto czyta, nie błądzi.

Epizod III, rozdział 7

Idź w stronę windy i w lewo, a potem w prawo i do końca sali. Następnie drzwiami zielonym światłem skocznym i po schodach na góre i w prawo. Teraz przejdź korytarzem nie dotykając laserów. Następnie otwórz windę. Tu spojrzy w górę i zestrzel wszystkie bomby (inaczej pożałujesz :/). Wejdź do następnej windy. Gdy helikopter zniszczy szaby zeskočz na windę po lewej stronie i jedź na dół. Skieruj się do sali i rozwal szafy z niebieskimi światłami. Idź do nowo otwartej windy. Rozwał wszystkich na obu poziomach i pobaw się komputerem. Wejdź do windy na lewo.

Epizod III, rozdział 8

Po rozwaleń wszystkich schowaj się za rzeźbą i poczekaj (chwilę to potrafi), aż helikopter odleci. Idź drzwiami na lewo, a następnie w prawo i na balkon. Dalej po rusztowaniu na następny balkon i schodami na góre. Teraz dużymi drzwiami na prawo, potem w lewo i znowu w

Max Payne jest grą bardzo mroczną i brutalną. Jednak jej twórcy chyba niekiedy odczuwali presyt tą atmosferą przemocy, gdyż, jak na tak poważną fabułę, umieścili w grze sporo wielkanocnych jaj. Na niektóre natknimy się bez problemu, po prostu przechodząc kolejne plansze. Jednak kilku trzeba wnikić w poszukiwać.

Część I - rozdział 3

Telenowela. Szwedząc się po hotelu, na jednym z pięter w korytarzu zobaczysz kanapę i tv. Televizorowej rozrywce będzie się oddawał jeden z bandziorów. Gdy zatracisz go, nie niszcząc przy tym dibiornika, postułajcie i popatrziecie, co nadaje. Toż to telenowela żywcem wzięta z latynoamerykańskich sag! Te dialogi, obrazy, ta zatrważająca i budująca napięcie muzyka. Straszne.

Tózka. Jakiego rodzaju jest to hotel, poznamy po tózka w pokojach. Obok każdego stoi małe pudelko z czerwoną lampką. Niech Max ich "użyje". Efekt mówi sam za siebie.

Buffy - postrach wampirów. Po wyjściu z pokoju 313 skieruj się w prawo. Traficie do wejścia do toalety. Tu zatracicie bandziorów i odwrócić się. Na przeciwległej ścianie znajdują się zabite dyktą drzwi, ale jest ona uszkodzona, zatem lekko można ją wyważić. Wejdziecie do pustego pokoju z czerwonej

Kto czyta, nie błądzi.

96 CD-ACTION listopad 2001

listopad 2001 CD-ACTION 97



oknami. Jedno jest rozbite. Wyjdźcie tedy na gzymy i podążajcie za śladami krwi. Dojdziecie do zabitego okna. Tutaj będzie dykta - oczywicie.



ście też uszkodzona. Powiększenie dziur i wejście do pokoju. Oprócz bojowego dobra znajdziecie w nim trupa przebitego kotkiem, który krvią napisał na podłodze "BUFF...". Wróćcie tą samą drogą.

Podglądacze. Z kolei w pokoju 216 natraficie na tózko we wnęce. Po jednej jego stronie będzie wisiał obraz, a po drugiej plakat dziewczyny w bikini. Strzelcie w plakat. Odpadnie, odstaniając okienko.



Gdy otworzycie szafę w tym pokoju, znajdziecie pomieszczenie z ukrytą kamerą. To za jej pomocą przez dziurę w plakacie filmowano sceny odbywające się w tózku. Po zbliżeniu się do kamery możecie wykorzystać przycisk "użyj".

Część I - rozdział 5

Rozdział zaczyna się od animowanej scenki - przyjście się rejestracji tego samochodu. :)



Część I - rozdział 6

Przysłuchajcie się rozmowie kloszarda ze strażnikiem, gdy ten będzie wam torował wejście do



pralni. Odpytywanie na temat hasła jest przezwane. Niestety wymagana jest przynajmniej szczerątkowa znajomość języka angielskiego oraz nazwisk skośnookich reżyserów. Jak już tam wejdziecie, przyjrzyjcie się również temu, co się tam "pierze".

Nie przeszkaďać. Gdy wejdziecie do pokoju, na końcu korytarza na wprost ujrzyście drzwi. Spró-



bucie tam wejść. Będą zamknięte. Charakterystyczne odgłosy pozwolą się domyślać, co tam jest.

SOF2. Gdy wyskoczycie przez okno tego pokoju, skierujcie się w lewo. W tym samym budynku przy murze jest pokój, do którego można wejść



(oczywiście przez okno). Oprócz militarnego dobra znajdziecie tam plakaty do "Soldier of Fortune II".

Telenowela 2. Po skoku na rury będącie się musieli postarać przejść do pomieszczenia na ich końcu. Przez okno tego pokoju zobaczyście telew-



zor. Postarajcie się go nie zniszczyć podczas strzelaniny, a będącie mieli okazję zapoznać się z kolejnym tasiemcowym serialem.

Część I - rozdział 7

Boisko do kosza. Gdy traficie na boisko do koszykówki, podskoczcie przy tablicy. W siatce zaplatanej jest Beretta. Z kolei po strzelaninie, gdy podejdziecie do furtki odgrzewającej boisko od ulicy, usłyszycie odgłos silnika samochodowego. Poczekajcie chwilę, by - gdy samochód będzie przejechał - ostrzelać go. Auto zatrzyma się i wysiądzie



z niego kolejny bandyta, którego będącie mogli uziemić.

Łazienka. Nie tylko w Polsce łazienki mają niezłą akustykę. Poruszając się po tej planszy, traficie później z przeciwożarowych schodów do mieszkania.



Wejdźcie do łazienki i posłuchajcie, jak bandyci zmawiają się przeciwko Maxowi.

Dopefish. Pod koniec goniwy za Gognittim traficie na lokację, w której ten będzie się dobijał do zamkniętych drzwi. Na dachu, na którym się znajdziecie, jest antena satelitarna. Wejdźcie na róg budyn-



ku, przy którym stoi, i skoczcie na gzymy budynku obok. Po nim zbliżcie się do schodów, a następnie skoczcie na widoczny obok maleńki występ. Stad "spadnijcie" w kierunku schodów. Wylądujcie na szczytce metalowej siatki. Zeskoczcie po tej stronie, gdzie zobaczycie dwoje metalowych drzwi. Jedne dają się otworzyć. Za nimi odkryjecie pokój ze sporą ilością eksplodujących zabawek oraz plakatem o treści "Dopefish lives!". Dla przypomnienia - tak nazywał się jeden z wrogów Commandera Keena z 4 części jego przygód, nazwano tak również kilka stworów z różnych gier, m.in. z pierwszej części Quake'a.

Część I - rozdział 8

Pirotechnika.

Podczas pobytu w klubie Ragnarok dostrzecie do piętra, na którym będą siedzenia jak w kinie i konsola,



"Używając" jej wywołacie na scenie efekty pirotechniczne.

Za kulisami. Gdy traficie za kulisy sceny, na powiększeniu ujrzyście perkusję, na podłodze gitarę i dwa mikrofony. Po wskoczeniu za perkusję Max



może dać próbkę swoich możliwości, ale już przy mikrofonie stwierdzi, że karaoke to nie dla niego. Zaraz obok traficie na kolejną konsole pirotechniczną.

Część II - intro

Komiks. Gdy Max podczas majaków znajdzie się w pokoju z pionującymi ścianami, niech podejdzie do

miejscu, czyli w garści, ale już ze spodniami nie na swoim, czyli w dole.

Część II - rozdział 5

Fortepian. Szwendając się po budynku, natknijcie się na pokój z fortepianem. Sprawdźcie Maxa,



a przekonacie się, że i ten instrument nie jest mu obcy. Zresztą melodia też jakby znajoma.

Część III - intro

Komiks. Gdy Max podczas majaków znajdzie się w pokoju z pionującymi ścianami, niech podejdzie do



blurka i weźmie leżący tam dokument. Czytając go dowie się, że nie jest autentyczną postacią, tylko bohaterem komiksu.

Gra. Gdy Max po raz drugi znajdzie się w tym pokoju, niech jeszcze raz podnieście ten dokument. Tym razem przekona się, że jest w grze komputerowej. :)



Część II - rozdział 1

Ślady koronera. Zwiedzając ponownie hotel, traficie do pokoju, w którym już byliście. Oznaki waszej



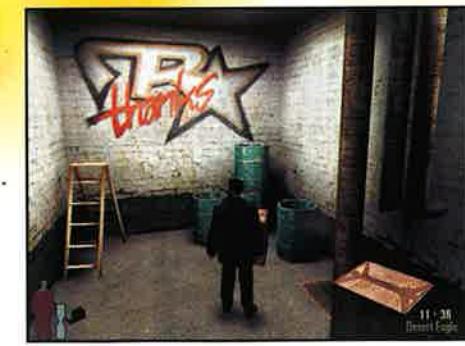
bytności udokumentowały na podłodze za pomocą białej kredy koroner.

Spodnie. Idąc dalej natknijcie się na kolejną toaletę, a w niej na gościa słupee mającego na swoim



Część III - rozdział 4

Radio. Zaczynacie grę na dachu garażu. Po rozmawianiu się z czterema gangsterami poszukajcie



jezja na niższe poziomy. Obok jazdu, po prawej stronie, zauważycie stos beczek. Wskoczcie na nie. Stamtąd na klimatyzator w ścianie, a z niego na dach budynku. Będzie tam stały kontener wykonany z blachy. Jedna część będzie jaśniejsza. Strzelcie w to miejsce, a blacha odpadnie. W środku kontenera ustawięcie się na kratce w podłodze. Znajdziecie się w pomieszczeniu niżej. Zbierzcie snajperkę i inne dobra. Gdy skończycie, włączcie radio, a wysłuchacie dyskusji na temat Maxa Payne'a.

Część III - rozdział 5

Ukryta komnata. Zwiedzając budynek dotrzecie w końcu do pokoju, gdzie ze stołu zabierzecie kasetę video. Dwa pokoje dalej będzie pomieszczenie, w którym po prawej stronie znajduje się skórzana kanapa, po lewej biurko, a za nim ściana z szafkami i obrazem. Strzelcie kilka razy w obraz.



Ten spadnie i odsłoni biały przełącznik. Podejdźcie do ściany i wcisnijcie go. Po obrócić zobaczycie, że kanapa unosi się, odsłaniając ukryte wejście. Gdy wejdziecie tam, traficie na drzwi z zamkiem cyfrowym. Wystrużcie kod i wejdźcie do pokoju. Po lewej będzie wygodne łóżko i szafka z akcesoriami do bolesnych zabaw, zaś po prawej telewizor. Gdy go załączycie, obejrzycie i wysłuchacie kolejnego odcinka tasiemcowej sagi "Star Trek".

W grze traficie jeszcze na kilka drobiazgów, które umilają rozgrywkę i są swego rodzaju niespodziankami. Posłuchajcie zwłaszcza rozmów strażników i bandziorów, gdy was nie widzą. Zwrócić uwagę na graffiti scienne i billboardy reklamowe. A poza tym? Bawcie się dobrze.



F I L M

■ Adrian Bilski

Gry komputerowe przebyły długą drogę, od - można powiedzieć - dwukolorowej prehistorii aż po czasy obecne, gdy zagłębiamy się w pseudorealistyczne światy. Programy te stanowiły najmłodszy (obok kina i teatru) i zarazem najszybciej rozwijający się rodzaj sztuki wizualnej na świecie. Tak szybki postęp musiał doprowadzić do konfrontacji z innymi wytworami ludzkiej wyobraźni, w głównej mierze z kinem. Wraz z upływem czasu dało się zauważać, jak wielki wpływ kinematografia wywiera na przemysł multimedialny. Gry i kino poczęły wiązać się ze sobą, prowadząc do nieuchronnej unifikacji.



Matrix

oprogramowanie treningowe dla policji. Wkrótce przedsiębiorstwo przekształciło się w American Laser Games, nie zmieniając przy tym swojej polityki, a jedynie odbiorca. ALG przestała tworzyć programy treningowe, a zajęła się rynkiem komputerowym. W efekcie tej decyzji powstały proste gry zręcznościowe, będące de facto filmami - zawierające jedynie niewielki procent grafiki komputerowej. Zadaniem gracza było strzelanie do przestępów i uwalnianie w ten sposób zakładników. Stworzono dziesiątki gier tego typu, które kręcone były w Nowym Meksyku i Chicago. Po zakończeniu zdjęć dane te przetwarzane były na lasery dyski, a następnie trafiały na rynek komputerowy. Pierwsze produkty ALG wydawano na popularną jeszcze wtedy Amigę 500. Software zawarty na dyskach umożliwiał czytanie z odtwarzaczy LPD-1450 firmy Sony, a jako działyki posłużyły aluminiowe

ogromnie przyczyniły się do tego rozwoju sprzętu elektronicznego, jego modyfikacji i wzrostu możliwości. W dobie trójwymiarowych aplikacji nikomu nie śniło się o fotorealistycznych pomieszczeniach, które każdy z nas mógłby zwiadomić. Dwumegabajtowa gra była szczytem marzeń każdego bliżej zainteresowanego komputerową dziedziną.

Wkrótce okazało się, że dyskietki nie mają odpowiedniej pojemności do przechowywania coraz bardziej rosnącej ilości danych i konieczne stało się wynalezienie nośnika, który mógłby bez problemu pomieścić megabajty informacji. Wtedy właśnie nadeszła era dysków kompaktowych.



Who Shot John Rock

wych - najpopularniejszego i jedynego liczącego się obecnie nośnika danych.

Wraz z nadaniemem CD-ROMów realia uległy zmianie. Sześciuset megabajtowa pamięć była w stanie pomieścić wiele kilosów wiadomości, przycinając się w ten sposób do rozwoju rzemiosła komputerowego. Nie była to wyłącznie jednostronna korzyść, jako że branża rozrywkowa również miała w tym swój udział. Wiele miejsc oznaczało większe przestrzenie, w jaką moglibyśmy zanurzyć się uruchamiając dowolną grę. Po pewnym czasie zaczęto zastanawiać się nad możliwością implementowania filmu do programu komputerowego. Tak powstał projekt pierwszych gier z elementami filmów, mających swych wilebicieli wśród wielu pasjonatów cyfrowej rozrywki.

Wszystko zaczęło się od inicjatywy człowieka nazwanego Robert Grebe we wczesnych latach osiemdziesiątych. Był on właścicielem I.C.A.T-u, firmy produkującej

i gry komputerowe

Hamill, Malcolm McDowell, John Rhys-Davies czy Tom Wilson. Oto ujawnia się pierwsza z cech jedzącej oba rodzaje sztuki. Dotychczas z pobudek finansowych do produkcji komputerowych zatrudniano słabo znane osobowości. Oczywiście stało się wkrótce, że wraz z metamorfozą gier musi ulec zmianie sposób ich realizacji.

Z usług sław filmowych korzysta obecnie wiele firm niż dziesięć lat temu, zatrudniając ich nie tylko do użyczenia twarzy (tak jak to miało miejsce w Apocalypsie, gdzie zeskanowano twarz Bruce'a Willisa), lecz także w celu podkładania głosu. W ten sposób rola wielu aktorów w środowisku gier znacznie się zwiększyła. Na przykład wyżej wspomniany Mark Hamill wielokrotnie miał do czynienia z branżą komputerową (podkidał głos Gabrielowi Knightowi w pierwszej odsłonie słynnej przygódówki, również zaznaczył swoją obecność w StarSiege - "był" Hanusem i Kanonem); podobnie zresztą jak Tom Wilson (Elite Force) i Michael Dorn (właściciel głosu doktora Johna z Gabriel Knight oraz Worf z Star Trek).

Należy również zwrócić uwagę na fakt, że większość gier traktuje o wiecznej wojnie bądź niebezpiecznieste zaatakującym Ziemię (tak jak to ma miejsce w Mechwarriorze, Tiberian Sunie i Close Combatie). Czyżby scenarzyści nie mieli ambitniejszych pomysłów, czytając jedynie na komercyjny sukces? Oczywiście możemy znaleźć przy-

kłady przemyślanych scenariuszy, czego świętymi przykładami mogą być Sanitarium i Homeworld. W obu przypadkach fabuła jest przemyślana i bogata w filozoficzne przesłania. W drugiej pozycji widoczne są również nawiązania do homerowskiej "Odysei".

Ważną rolę w produkcji kinowej odgrywa również odpowiednie oświetlenie i reżyseria. Tu właśnie od niej zależy finalny wygląd projektu. Zeby nadąć osiągnięcia kinowe, producenci gier musieli zmodyfikować sposób ich realizowania, zmienić metody wykonywania zdjęć kinematograficznych. W ten sposób kamery ze statycznych (Vortex) przeobrażają się w jak najbardziej ruchome (Silent Steel), a liczba kamer została zwiększoną. Na wzór kin z zachodniego korzystano z nowoczesnych technik realizatorskich i zatrudniano ekipy twórców z prawdziwego zdarzenia, tak aby praca producentów była bliższa obranym wzorcem. Świętym tego przykładem jest Last Dynasty.

Jak wiemy, obecnie żaden film kinowy nie jest kręcony za pomocą pojedynczej kamery. Takie "uproszczenie" spowodowało jedynie ograniczenie w możliwości przyswajania przez widza obrazu. Wiele istotnych aspektów produkcji nie zostało w pełni wytłapanych - mimika twarzy, czy w ogóle rozwój akcji znacznie się zmieniały. Również statyczność przeszkadzała w odbiorze dzieła. Gry komputerowe musiały to wszystko zreflektować, poddając się odpowiedniemu procesowi. Wraz z unowocześnieniem technologii rozmaith komputerowych produkcji począł wzrost, czego idealnym przykładem jest choćby Reaper.

Skoro już mowa o horrorach, wróćmy dwa słowa na temat charakteru filmów komputerowych. Otóż wśród tych produkcji, tak jak w kinematografii, gry podzielone możemy na gatunki - horror, s.f., historyczne. Ujawnia się tutaj fascynacja dokonaniami znanych twórców filmów. Patrząc na Angel Devild widzimy kolejny film Ridley Scotta, natomiast grający w Harvesterze mamy nieodparte wrażenie, że oglądamy obraz Wesa Cravena. Wzorowanie się na uznanych twórcach wypada producentom gier na zdrowie, zasobni wiedzą o posługiwaniu się otoczeniem zdolni są do wprowadzenia własnych idei twórczych w życie. A to stanowi pierwszy krok do oryginalności.

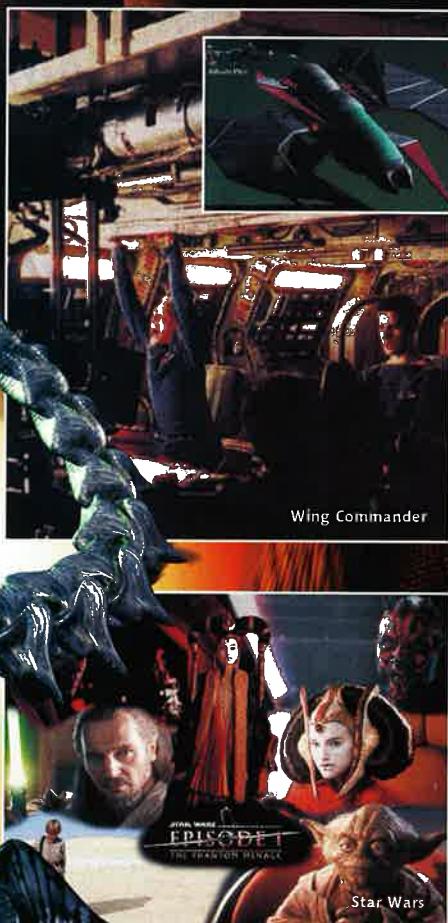
Zatrzymajmy się w tym momencie i rozwiążmy zagadnienie niebieskiej plątli, czyli bluescreenu - metody stosowanej powszechnie w kinie. Jeszcze nie technika poszła naprzód, a możliwości komputerów stały się znacznie. Istniała najbardziej rozpowszechniona obecnie technika nakładania obrazu na obraz wykonywana za pomocą niebieskiego plóta otaczającego aktora. W ten sposób możliwe było zgranie wyciętej postaci i wklejenie jej w dowolne tło. Technika ta nie dawała może zatraczających efektów, ale spełniała (i nadal spełnia) swoje zadanie. Z biegiem czasu rozpoczęła się także na polu komputerowej rozrywki. Wraz z powstaniem pierwszych gier mających pewne elementy filmowe, motyw ten zaczął jako technika tanio i niezawodna podczas realizacji nowego cyfrowego dzieła. To właśnie koszty produkcji dyktowały sposób tworzenia obrazu, a chcieli, by były one jak najniższe. Powodowane jest to ciągle niewystarczającą liczbą odbiorców komputerowej rozrywki, z czym wiąże się zbyt wielkie ryzyko utraty funduszy przeznaczonych na produkcję gry. Efekty działania bluescreenu możemy ujrzeć w grach Daedalus Encounter czy też Pandora Directive, gdzie wszystkie ujęcia realizowane były za pomocą tej właśnie techniki. Choć filmy duzo na tym tracili, nie można powiedzieć tego o samej rozrywie, której elementy kinematograficzne dodawały jedynie blasku. Mimo upływu lat bluescreen nadal pozostaje w po-ważnym użyciu.



Wing Commander



Space Pirates



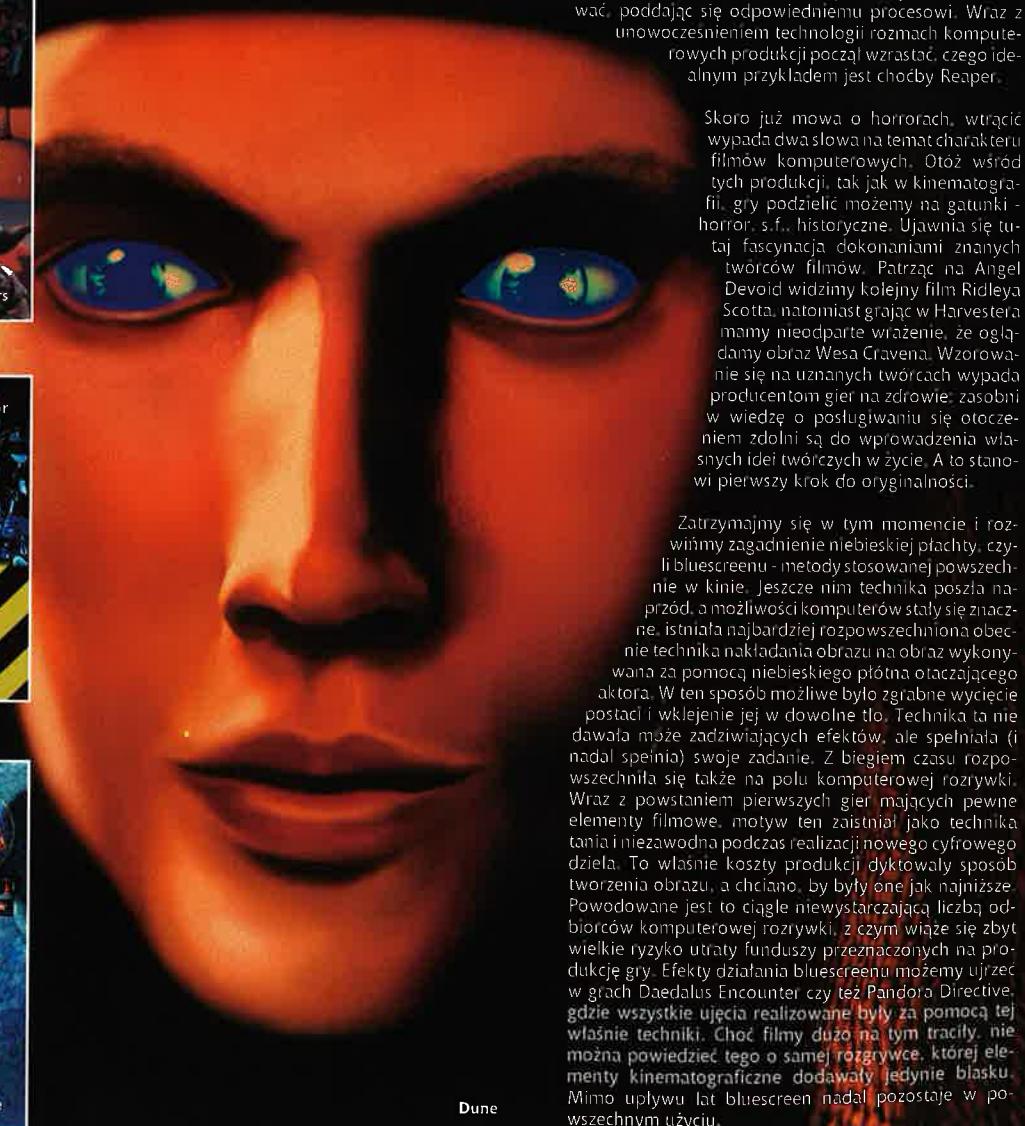
Star Wars



Terminator



Emperor: Battle for Dune



Dune

Wing Commander przyniósł ze sobą nie tylko rozwód kina komputerowego, ale także wprowadził nas w dobre filmu interaktywnego. Zaczęto kogoś z punktu widzenia przemysłu rozrywkowego. Zastanowić się należy, czym właściwie jest ten rodzaj filmu i dlaczego stanowi tak ważny aspekt kultury. Film interaktywny oferuje możliwość wyboru drogi, jaką chcemy przejść podczas gry. W wyznaczonym przez programistów miejscu można podjąć decyzję, która pociągnie za sobą szereg skutków. Wing Commander dawał właśnie taką możliwość - przeważnie podczas dialogów z postaciami. Trzeba jednak zauważać, że nie tylko Wing Commander III miał charakter takiego ruchomego obrazu, mamy go także produkty American Laser Games, choć już w znacznie większym stopniu. Zdaje się jednak i pogon za sukcesem nakręcony Chrisa Robertsa (twórcę całej gwiezdnej sagi) do wyprodukowania kolejnej jej części pod tytułem Price of Freedom. Naturalna kolej rzeczy produkcja znacznie rozwinięta tematy poruszone u swojego poprzednika, istotnie rozbudowując zagadnienie interakcji z otoczeniem. Jak się później okazało, była to ostatnia próba stworzenia filmu interaktywnego w grach komputerowych.

Price of Freedom jako kontynuacja musiał oczywiście prezentować znacznie wyższy poziom techniczny. Rozmaki programu zostały znacznie powiększone (z czterech CD do sześciu), a metody realizatorskie poprawione. Tym razem już znacznie większe otoczenie zostało stworzone na potrzeby filmu, którego produkcja kosztowała osiem milionów dolarów. Tak wielki (jak na realia gier komputerowych) budżet umożliwił udoskonalenie aspektów rezyserowskich, jak i efektów specjalnych. Efekt jest, jak wiadomo, zawsze porażający.

W ostatnich latach udostepniono światu kolejny, znacznie bardziej potężny niż CD nośnik, a mianowicie DVD. Jak nietrudno się domyślić, odkrycie to odcisnęło piętno na rynku rozrywki komputerowej. Z nową techniką zapisu danych wiązała się znacznie lepsza jakość filmowanego obrazu. Nagie możliwości stały się przeniesienie filmów (o jakości tych kinowych) na domowy monitor/telewizor. Nispodawanie magnetyczne kasety video przestały być jedynym sposobem na obejrzenie staw. Hollywoodu, a urządzeniem, które miało je zastąpić, stał się właśnie nowy doskonalszy nośnik. Producent gier komputerowych również postanowili na tym skorzystać i poczci wydawać wielokompaktowe przeboje na jednym krążku. Jakość filmów na nich zawartych była nieporównywalnie lepsza od wcześniejszych, mimo wszystko ten rodzaj nośnika danych nie przyjął się całkowicie. Dlaczego? Ponieważ urządzenie tego typu sporo kosztuje, a niewiele jest na świecie programów mogących w całości zapisać taką powierzchnię. W świetle tych faktów DVD okazały się dotychczas niezbędny potrzebny.

W kinie komputerowym bardzo widoczny jest motyw zapożyczania z osiągnięć kinematografii. Wiele dzieł, które odniosły sukces na dużym ekranie, zostało przeniesionych na ekran domowych komputerów. Stało się tak z Terminatorem, Dune czy też z Obcy, które obecnie są znaczącymi pozycjami na rynku gier komputerowych. Znane z tych filmów postaci i miejsca zostały przełożone na język komputerów i rozpowszechnione w nowej formie z nadzieją wysokiej sprzedaży. Trudno stwierdzić, czy w wyniku opisanego zabiegu dzieła te straciły lub zyskały, wystarczy wspomnieć, iż coraz częściej próbują się przetłumaczyć język kina na język komputerów - z niemalym zresztą powodem.



Okazuje się, że metoda zapożyczek działa w obie strony, i tak na ekranie kin trafiły komputerowe hity, jak to miało miejsce w przypadku Mortal Kombat, Street Fighter czy obecnie kręconego Resident Evil. Cyfrowi bohaterowie - symbole seksu lub cnoty i odwagi - zostali podmienni na rzeczywistych aktorów i osadzeni w światach podobnych do znanych z wirtualnych wizji komputerowych. Wyświetlany obecnie w kinach Tomb Raider jest świętym przykładem popularności gier komputerowych. Film powstaje na podstawie legendarnego produktu, z Angeliną Jolie w roli Lary Croft, zarobił już sto milionów dolarów, co jest dowodem na ogromny popyt tego rodzaju rozrywki.

Sprawdzone pomysły w nowych odśrodkach mogą okazać się idealnie dochodzące, co jedynie podwyższy i tak już wielką popularność stereotypów bohaterów XXI wieku. Naturalnie, filmy tego rodzaju nie zdobędą uznania w oczach krytyków filmowych, ale mogą liczyć na popularne ze strony wielbicili multimediów. Co jednak tak naprawdę świadczy o powodzeniu takiego obrazu?

Trzeba przyznać, że większość filmów zrobionych na podstawie gier komputerowych przeszła praktycznie niezauważona. Stało się tak, ponieważ świat rozrywki komputerowej rządzi się innymi prawami niż świat kinematografii - wirtualne postacie nie mają żadnej głębi, a światy przedstawiane na domowych monitorach są bardzo płaskie. Kinomanie nie przyjmują takich niedopatrzeń, które przecież są niezauważalne dla fanów gier. Przy przekładaniu języka komputerowego na język kinu zwraca się uwagę na wiele aspektów, które w oczach programistów mogą być nieistotne (to działa w obie strony). Tę regułę złamał "Street Fighter" - film bardzo powierzchowny i trudny właściwie do zrozumienia. Aby film na podstawie gry mógł odnieść sukces (przynajmniej kaskowy), nie wnosząc ze sobą nic nowego bądź odkrywczego, zmieszany jest posłużyci się schematem. Tak samo się w przypadku "Mortal Kombat" i "Tomb Raidera". W pierwszym obrazie zauważać można próbę rekonstrukcji "Wejścia Smoka", natomiast nowa inicjatywa Eidosu to po prostu czwarta część "Indiana Jonesa". Idąc do kina, odbiorca ma nadzieję ponownie ujrzeć zwinnego, obdarzonego humorem poszukiwacza przygód, nie za kobietę, której jedynym zajęciem stało się strzelanie do wszystkiego, co się porusza. Eksploatacja uznanych wzorców osobowych jest udanym chwytem marketingowym wskażającym drogę naśladowcom.

Price of Freedom jako kontynuacja musiał oczywiście prezentować znacznie wyższy poziom techniczny. Rozmaki programu zostały znacznie powiększone (z czterech CD do sześciu), a metody realizatorskie poprawione. Tym razem już znacznie większe otoczenie zostało stworzone na potrzeby filmu, którego produkcja kosztowała osiem milionów dolarów. Tak wielki (jak na realia gier komputerowych) budżet umożliwił udoskonalenie aspektów rezyserowskich, jak i efektów specjalnych. Efekt jest, jak wiadomo, zawsze porażający.

Swoistego rodzaju novum na siedem filmu komputerowego okazał się Final Fantasy - The Spirits Within. Jest to działało luźno oparte na motywach legendarnej konsolowej (choć ostatnim razem również pencetowej) serii RPG, której twórca, mianowicie Hironobu Sakaguchi, jest jednocześnie reżyserem filmu. The Spirits Within na byt tym razem wydany jako film pełnometrażowy (90 minut), nie zaś jako gra, a prezentować będzie sztuczny świat stworzony przez następujących programistów.

Do produkcji zaangażowano gwiazdy hollywoodzkiego kina (cyfrowym postaciem głosów uczęszczyli między innymi Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland), natomiast scenariusz wyszedł spod ręki miedzy innymi Ala Reinerta, współautora scenariusza do "Apollo 13". Co jednak ma wyróżniać japoński wybór spośród jemu podobnych produkcji? Japońscy programiści zwyczajli baczą uwagę na szczegóły, takie jak naturalnie wyglądający kolor włosów postaci bądź oczu (w celu wywołania głęboczówek stworzono specjalny program). Tak zaawansowane efekty specjalne umożliwiły wysoki buget filmu wynoszący 115 milionów dolarów. Wszystko po to, aby Final Fantasy zblizić jak najbardziej do rzeczywistości. Miałem przyjemność zobaczyć fragmenty omawianej produkcji, a te wywarły na mnie spore wrażenia. W obecnej chwili planuję się już drugą część rzeczonego filmu, angażującą doktora Aki Ross (główną bohaterkę obrazu).

LARA CROFT TIME RAIDER

Tomb Raider

Symbioza?

z, ale nie ma to być sequel do części poprzedniej. Prace nad filmem mają rozpoczęć się jeszcze w tym roku.

Kino interaktywne znalazło wiele wielbicieli, co więcej - istnieją już enklawy ludzi, którzy zajmują się zawodowo zagadnieniem filmu interaktywnego i jego znaczenia w dzisiejszej rzeczywistości. Jednym z takich grupowanych jest placówka ATR Media Integration & Communications Research Laboratories. Jej pracownicy, wraz z prezydentem zarządu Ryohei Nakatsu, pracują nad sposobem "interakcji czasu rzeczywistego" z komputerowo generowanymi aktorami. Stąd wziął się pomysł na Syntetyczne Wywiady, technologie stworzoną na Uniwersytecie Carnegie Mellon (CMU - Carnegie Mellon University) w Pittsburghu, w Pensylwanii, przez Scotta Stevensa i Michaela Christla. Polega ona na zadawaniu pytań o charakterze konwersacyjnym maszynie udającej rzeczywistego rozmówce i starającej się odpowiadać na nie tak bezskroś i spontanicznie, jak zrobiłaby to istota ludzka. Po odpowiedziach można poznac cechy syntetycznej postaci, takie jak zachowanie, przekonania czy wiedza ogólna. Projekt ten stara się również określić cechy charakteru, na przykład humor czy refleksje. W ten sposób Syntetyczny Wywiad próbuje uchwycić relacje między rozmówcami i uczyć się jak najbardziej realnym.

Na koniec zainteresował się waro zagadnieniem liczby gier na światowym rynku komputerowym, oczywiście w przypadku tych zawierających filmy. Z tego, co powyżej zostało napisane, może wynikać, iż kino komputerowe przezywa obecnie swoje najlepsze lata. Sytuacja ma się jednak zgodnie odmienić. Jak nietrudno zauważać, programiści z najreprezentacyjniejszymi filmami jest nieporównywalnie mniej niż produkcje, które ich nie zawierają. Z powodów powyżej wspomnianych różnorodnego multimedia nadal pozostała rozrywka, która nie może się wybrać na wyżyny swoich możliwości. Jeszcze dalej niepewny grunt dla sponsorów chwilowo wspólnie dziedziny przez nas kultywowaną. Z kinem sytuacja przedstawia się zupełnie inaczej. Od czasu pierwszego filmu braci Lumière stało się ono rozrywka bardzo powszechną. Kinematografia związała się z tyle z ludzkim życiem, że życie bez niej wydaje się niemożnością. Film może oglądać każdy, gdyż nie wiąże się z tym żadnym wysiłkiem - ani fizycznym, ani psychicznym.

Z takiej perspektywy trudno wyrokuwać, jaką będzie przyszłość gier-filmów. Bardzo możliwe, że kiedyś przestanie się dostrzegać różnicę między kinem, teatrem i grami komputerowymi. Działać można jednak nadzieję, że film komputerowy nie umrie i będzie przybierać na znaczeniu dzięki takim wizjonierom, jak Chris Roberts i Ryohei Nakatsu. Rozrywka multimedialna wciąż podlega przekształceniom, a metody realizowania tych przedsięwzięć cały czas zmieniają się, dostosowując do realiów kinowych. Wierzę, że dziedzina, jaką jest rynek komputerowy, który naprawidłowo pochłonie większość tego, co dzisiaj określamy mianem sztuki, nie będzie ignorowany i zajmie poczesne miejsce w historii.

blo, blo, blo i jeszcze raz blo (fppzone@box43.gnet.pl)

elo!

Ponownie jedna strona. Ale kij, mało miejsca, więc postaram się go nie zmarnować - dobrze, już wiecie, do czego chciałbym was zaprosić! :P (Czyżby do czytania? A może...)

NASTĘPCA SERIOUS SAMA?

Croteam, twórcy niezwykle grywalnego Serious Sam'a, ogłosili niedawno, że następny epizod SS ukazuje się w sklepach już w grudniu tego roku! W momencie gdy piszę te słowa, gra wchodzi w fazy testów alfa. Huh, kolejne setki ton potworków do rozwałowania na ścianach już za momentem, już za chwilę... ale czy tym razem nie stanie się to zbyt nudne, jak dla tych, którzy narzekali już w przypadku jedynki? Mam nadzieję, że szybko się o tym przekonam...

EXISTENCE do H-L

W końcu wydano jeden z bardziej oczekiwanych modyfikacji do H-L - Existence, który jest inspirowany kultowym Matrixem. Modyfikacja była zapowiadana kilka-krotnie w FPP Zone CD. Gdzie obok alfa macie nowe screeny, a po goodies skierujcie swoje makie na oficjalną stronę konwersji (<http://www.whatsexistence.com/>). Jednak pierwsze opinie, jakie pochodzą od graczy, mówią, że modzik jest niedopracowany i nie spełnia pokładeń w nim nadziei - autory wypuściли go zbyt szybko w związku z presją graczy oczekujących na coś naprawdę poważnego... Cóż, nic - tylko czekać na nowe wersje i patrzeć do Existence.



MP TEST RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Yeah! Id, i parę innych firm, które tworzą RTCW, jak i MP do niego (za MP jest odpowiedzialna osoba ekipa), wreszcie wypuściły oczekiwany test multiplayer najnowszego Wolfenstein. Oferuje on kilka broni, klas postaci, a także jedną mapę... i jak się przedstawią? Obserwatorzy, którzy mieli możliwość zagrania większej ekipą (czytaj: po jakies 10 ludków w drużynie. Aaa właśnie - możemy wybierać między dwoma stronami konfliktu - aliancji/atakującą bazę a Niemcy/broniącej bazy), wykazują się rozrywczą w sposob bardzo pozytywny i co chwilę wypływają z siebie nowy komplement na temat. Cóż, ja - jako posiadacz najbliższego SDI - nie miałem szans uczestniczyć w "wieleosobowej" roz-

konwersji, powstawały "filmy", które działały na engine'ie gry. Same filmiki to zmyślnie połączone demki wykorzystujące różne dźwięki kąty obserwowania postaci. Do tego jakaś muzyka, i w świat. Oczywiście główny prim wiodł POMYST. Do q1 powstało wiele tego typu filmów, reklamów, krótkich historyjek, "kłejkowych" wywiadów, "pełnometrażowych" produkcji (półtorej godziny filmu na engine'ie q1!) czy też zwykłych fragmentów walk, w których dodatkowo zamplikowano odpowiednią muzykę. Eh, było tego od groma, a co ważne - scenariusz niektórych filmów, oczywiście po poprawkach, spokojnie mógłby konkurencja z niektórymi fabularnymi obrazami, nieradko wyprzedzając je o parę długosci!

OK, tyle nudnej historii. No może wypadałoby jeszcze wspomnieć, że do Q2 także powstawały jakieś "Quiniez", tylko że w mniejszej ilości niż w przypadku



starszego brata. Q3 został już pozbawiony tych przyjemności... film na "silniku" Q3 to zwykłe aviki, mpgi czy DivX-y.

I wreszcie powomów o głównym "bohaterze" tego aria, czyli Quake The Movie. Po raz pierwszy został zaprezentowany szerszej publiczności na tegorocznym QuakeCon, a do sieci "wpuszczono go" 12 sierpnia. Można skojarzyć dwie wersje, które różnią się tylko jakością obrazu i dźwięku. ASF (27 MB) i DivX (182 MB). Nie wahając się ani chwili, wybrałem jakością lepszą.

Pierwsze rozczarowanie, film + końcowe napisy zajmują łącznie 12:43 minuty. Autorzy dumzą się tym, że gdyby film trwał tyle, ile na początku zakładali, to musiałby go tworzyć jeszcze przez kolejnych parę lat. No cóż...

Fabuła filmiku jest prostą niczym konstrukcja cępa. Paru ziomków, których znamy z Q3, musi się wyciągnąć z Basylisk atakowaną przez hordę Strogów. Tia, Strogów, tych pól organicznych, pól mechanicznych istot, które zagrażały ludzkości w erze Q2-P. A iż już jesteśmy przy samym Q2, to taka mała ciekawostka: sekwencja leżącego statku Strogów nieopodal brzegu ziemskiej zaczepiła się... intra Q2. Tylko tam, jak sami wiecie, było zupełnie otwarcie - ov "Kosmolit" był ostatnią zdobyczą techniki ludzkości. Ale cóż, a dalej? Jak powtarza się historia? Nie powiem... po prostu nie chcę wam zdradzać fabuły. I muszę zaznaczyć: fabuły, która schodzi ponizej przeciętnej - mamy tu sceny z la Matrix, zdrajów, Crash bez helmu... i w sumie nic poza tym.

Strona audiowizualna QTm też nie zachwyca. Co prawda jest parę momentów, gdy widać, że osoby odpowiadające za animacje naprawidłowo dokołały starej, ale i tak przez większość czasu trwania filmu przesładował mnie obraz strasznie kanciącej głowy Grunta. I w tego typu produkcjach nie powinni się czekać oprawy wizualnej - ale cóż poradzić?

Jedynie w tym wszystkim, co stoi na naprawdę wysokim poziomie, to muzyka. Pompatycza, czasem ostra-taka, jaka być powinna i za to chwala jej twórcy, gdy bez niej filmik od razu odszedłby w zapomnienie. Przynajmniej dla mnie.

A na koniec? Nic... QTm zawodzi, i niestety nie jest to tylko moja opinia. Jak to się mówiło? Z wielkiej chmury mały deszcz?

OCENA: dwa i pół gwiazdka na pięć i pół możliwych. Oficjalna strona twórców filmu: <http://www.planetcg.com/tritin-films/>. Szybki download: http://fileplanet.ngi.it/fileplanet2/planetquake/tritin-films/escape_from_the_bastille_divx.zip. [ftp://ftp.gracz.net/pub/lpp/quake3/films/escape_from_the_bastille_divx.zip](http://ftp.gracz.net/pub/lpp/quake3/films/escape_from_the_bastille_divx.zip).

Sobowtórzy

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTA-
JĄCEGO konkursu na sobowtóra!

* Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).

* Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywasz.

* Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".

* Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subiektem: Sobowtór!).

* Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, że będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz równe czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartal? Półrocza?). I wy wskażecie, komu przypisać ten tytuł i nagrodę.

* W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotorębotażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

REGULAMIN KONKURSU

Oto nowe propozycje:

- Magda Mróz - 15 lat - Lara
- Sebastian Wydrzyński - 15 lat - Kyle

Katarz (Dark Forces 2)

- Lena Błażejczek (z lewej) i Eryk

Błażejczyk - Half Life i Half Life Opposing Force

- Maja Fiotek - Sonia Blade
- Justyna - 16 lat - Lara

I jeszcze jedna drobna **Uwaga**. Dość często przesyłacie nam zdjęcia w stylu "sobowtór postaci z gry NHL, Carmageddon, GTA" itd. Przypominamy, że konkurs ogłaszymy na sobowtóra KONKRETNEJ postaci. Stąd nie wystarczy np. wsiąść w samochód i zrobić sobie zdjęcie, by być sobowtorem Maxa Damage'a. Prosimy o sobowtóry konkretnej postaci. OK? Nie musi ona mieć imienia i nazwiska, ale powinna być dość charakterystyczna. No i wysilcie się choć odrobinę w celu upodobnienia się do pierwotnego. Bo choć zdjęć przychodzi ostatnio sporo, to coraz częściej wybrać z nich naprawdę udane kreacje. A zależy nam, by konkurs trzymał poziom...



Baw się razem z nami

Droga do szkoły przez modem

■ Jacek Marciniak

Znamy z filmów i literatury obrazki, na których australijskie dzieci łączą się ze szkołą za pomocą wideokamer. Niby wszyscy uczniowie są obecni na lekcji, a tak naprawdę tylko wychowawczyni jest w szkole, pozostała siedzą przed swoimi kamerami i oglądają całą resztę "klasy" na monitorze. Nie da się wprawdzie prowadzić w ten sposób zajęć wychowania fizycznego, ale większość przedmiotów szkolnych rzeczywiście nie wymaga fizycznego uczestnictwa zainteresowanych osób. Tak naprawdę chodzi tylko o to, by wszystkie dzieci zmobilizować do nauki tego samego w tym samym czasie. Najmłodsi nie potrafią sami się motywować, bo najczęściej nie wiedzą, dlaczego i w jakim celu się uczą. Inaczej wygląda sprawa z dorosłymi. Im nie trzeba perswadować, że warto się uczyć, bo "nauka to potęgi klucz", jak mawia stare przysłowie.

Polska nie jest tak rozległa jak Australia, więc raczej potrzeba organizowania videoszkół nie jest zbyt wielka. Poza tym istnieje Internet i takie sprawy jak przesyłanie obrazu albo dźwięku na odległość załatwia się online. Jest jednak inny problem: dokształcanie wymaga czasu, a tego brakuje zwłaszcza dorosłym. Brakuje też pieniędzy na dojazdy, podręczniki, opłaty semestralne i ładne teczki ;-) Postanowiliśmy sprawdzić, czy w Polsce działają instytucje zajmujące się nowoczesnym kształceniem zdalnym. Przez nowoczesny rozumie się tu taki system, który nie posługuje się metodami korespondencyjnymi. W naszych poszukiwaniach trafliliśmy na ciekawą inicjatywę edukacyjną, której nazwa brzmi Edumatic. Rozmawialiśmy z przedstawicielami firmy Edustrada (www.edustrada.pl) o ich nowatorskim systemie kształcenia zdalonego poprzez Internet.

Jeszcze w tym roku na polskim rynku dostępny będzie nowy, uniwersalny i elastyczny produkt przeznaczony do kształcenia na odległość w środowisku Internetu. Edumatic to autorskie rozwiązanie, które dzięki swojej ofercie w sposób kompleksowy podchodzi do zagadnienia e-edukacji.

Specjalisci z Edustrady twierdzą, że pojawiające się w ostatnim czasie duże zainteresowanie kształceniem na odległość wymaga rozwiązań, które będą gwarantowały skuteczność nauczania oraz będą dostosowane do potrzeb polskiego odbiorcy. Gwałtowny rozwój Internetu sprawia, że właśnie to medium wydaje się najbardziej odpowiednie do prowadzenia kształcenia z wykorzystaniem nowych technik. Multimedialność Internetu czyni kształcenie bardziej atrakcyjnym, a jego zasięg pozwala dotrzeć do dużej grupy uczniów niezależnie od ich lokalizacji. Wsparcie procesu kształcenia odpowiednio przygotowanymi systemami informatycznymi gwarantuje skuteczność nauczania, a planowanie szkoleń oraz organizowanie procesu dydaktycznego jest dostępne bezpośrednio dla nauczycieli bez konieczności angażowania odpowiednich kadr technicznych.

Edumatic jest wyspecjalizowanym zestawem rozwiązań, które umożliwiają prowadzenie procesu dydaktycznego w ramach Internetu. Składa się z dwóch podstawowych i wzajemnie uzupełniających się elementów: systemu Edumatic oraz aplikacji Edumatic Lite.

System Edumatic to serwer zarządzania zawartością dydaktyczną. Jest to system klasy LMS (ang. Learning Management System), dzięki czemu dostępne są w nim wysoce zaawansowane narzędzia funkcjonalne w

pełni wspierające proces dydaktyczny oraz wszystkich jego uczestników. Umożliwia on zarządzanie i udostępnianie treści dydaktycznej przechowywanej w postaci kursów multimedialnych. Po jednorazowym umieszczeniu w systemie kurs może być dalej modyfikowany lub rozwijany bezpośrednio przez dydaktyka oraz kierowany do określonej grupy uczniów. Nauczyciel wspierany jest również podczas organizowania i kontrolowania przebiegu procesu dydaktycznego, np. w każdej chwili dostępna jest informacja o stanie zaawansowania ucznia w realizowaniu bieżącego materiału. Duży nacisk położono na sposoby kontroli wiedzy - przykładowo dostępny jest rozbudowany mechanizm testów zestawianych i sprawdzanych automatycznie przez system. System raportowania pozwala tak nauczycielowi, jak i przełożonym uczniom zorientować się w jego postępach w nauce.

Edumatic przeznaczony jest do prowadzenia kształcenia poprzez Internet w trybie online i przy wykorzystaniu standardowej przeglądarki WWW. Nastawiony jest na samokształcenie (uczeń pod kontrolą systemu przyswaja wiedzę, która następnie zostanie zweryfikowana bez zaangażowania nauczyciela) oraz nauczanie w trybie asynchronicznym (kształcenie pod kontrolą nauczyciela pełniącego rolę konsultacyjno-organizacyjną) i synchronicznym (wirtualna klasa - uczniowie uczą się pod kontrolą nauczyciela, tak jakby sieśli obok siebie w jednej ławce).

Aplikacja Edumatic Lite to klient systemu Edumatic przeznaczony do prowadzenia kształcenia w trybie offline. Zapewnia ona uczęszczającemu dostęp do treści dydaktycznych bez konieczności stałego połączenia z systemem Edumatic. Jednocześnie aplikacja zapewnia nauczycielowi pełną kontrolę przebiegu procesu dydaktycznego - jest odpowiedzią na potrzeby polskiego odbiorcy, który nie zawsze może sobie pozwolić na dostęp do Internetu w trybie online.

Rozwiązanie Edumatic zostało opracowane z uwzględnieniem najnowszych trendów i standardów obowiązujących w e-edukacji. Ważną cechą systemu jest jego otwarta architektura pozwalająca na dostosowanie funkcjonalności do indywidualnych potrzeb uczestników procesu dydaktycznego. Edumatic zapewnia również zgodność z obowiązującym międzynarodowym standardem reprezentacji zawartości dydaktycznej SCORM. Przyjęte rozwiązania czynią więc z Edumatica niezwykle ciekawą ofertę dla każdego zainteresowanego prowadzeniem kształcenia na odległość.

Kalejdoskop WWW

Witam was w post-wakacyjnym wydaniu kalejdoskopu WWW. Tym razem w ogóle nie ma od was linków (zatapaliście bęcyla wakacji i sobie leniuchujecie, co? Oj, niewiadome, nadsytań namiary, nadsyłać! :), dzięki czemu mogłem połać trochę wody w opisach witryn, które sam wyszukałem. Przypominam także o zasadach przyjmowania linków do tego działu: e-mail musi mieć temat "Kalejdoskop WWW", oprócz samego linka musi także zawierać przyjmniej parowyrazowy opis danej strony, to wszystko trzeba wysłać na blood@g02.pl. Liczba linków (różnych) w jednej wiadomości jest oczywiście nieograniczona. Przyślanie screena strony w BMP lub wysyłanie jej namiarów kilka razy w ciągu miesiąca od razu dyskwalifikuje ją z możliwości zaistnienia w tym dziale.

[b]0110010[/b]



AUDIOGALAXY
[www.audiogalaxy.com]

W wyniku wielu spraw sądowych Napster wreszcie ugalił się pod presją wytwórnii płytowych i zaczął "kasować" powiązania do niektórych utworów w swoich bazach, znajdujących się na hadach użytkowników. Od tamtej pory wyszukanie czegoś konkretnego poprzez Napstera stało się bardzo trudne. W obliczu tego faktu wielu starych fanów Napstera zainteresowały innymi systemami, które są pomocne w wyszukiwaniu MP3. Jednym z takich programów jest Audiogalaxy. Wyszukiwanie utworów nie odbywa się po przez specjalny program, ponieważ ten służy tylko do ich ściągania czy też wysyłania do innych użytkowników. Do szukania MP3 wykorzystujemy najwykwalifikowaną w świecie przeglądarkę stron WWW. Dzięki dużej bazie użytkowników programu nie powinno być problemu ze znalezieniem nawet najbardziej raretyzowych kawałków. Niestety są i złe strony - parę razy dziennie serwer jest przeciążony i nie można za jego pośrednictwem pobierać nowych plików. Na szczęście takie sytuacje, jeśli mają już miejsce, to nie trwają zbyt długo. Kończąc opis, pragnie przypomnieć o prawach autorskich, które mówią, że ściągając na swój dysk daną MP3, oświadczenie, iż masz oryginalną płytę czy też kasetę zawierającą dany utwór (piszę to tylko na wszelki wypadek, jestem pewien, że sam o tym wiecie i pamiętacie :)). W obecnej sytuacji Audiogalaxy wydaje się najlepszym rozwiązaniem, jeśli chodzi o systemy wymiany MP3 między użytkownikami Sieci. POLECAM! (Więcej na temat programów "peer to peer" możecie przeczytać na <http://mp3.pl/testy/pitutest/>. Tam też specjalne forum poświęcone temu zagadnienniu.)

Max Cavalera
[avemax.rockmetal.art.pl]

Miłośnikom muzyki "ciężkiej" (nie chce się płacić, wymieniając poszczególne gatunki metalu, pew-



Tunelem na IRC...

...z ominięciem restrykcji

Raziel.

"Your connection is restricted!" - taki właśnie sympatyczny napis wita wszystkich modemów z TP SA, łączących się z serwarami sieci IRCNet. Rodzi się więc pytanie: czy nie można nic z tym zrobić? Jasne że można, zaraz przekonacie się o tym sami.

Restrykcja - co to jest i z czym to się je?

Restrykcja, najprościej mówiąc, znacznie uszczupla nasze prawa na IRC-u. Posiadając OP-a nie możemy kopać, banować, opowadać, deopowadać innych ani nawet zmieniać topicu. W skrócie - możemy tylko gadać. Nie oszukujmy się jednak - do czystego gadania są chaty. IRC to coś więcej, to miejsce dla bardziej ambitnych. Co więc zrobić, żeby w pełni rozwijać swoje skrydła?

Adres, domena, host...

Kiedy już poruszałem ten temat, ale przy tej okazji musiałem zrobić jeszcze raz, łącząc się z Internetem przez modem, każdorazowo dostajemy inny host (ciąg znaków umożliwiający identyfikację naszego połączenia). Przykładowo jest to: pc18.wroclaw.ppp.tenet.pl. Podobny host, różniący się jedynie cyferką na poczatku, jest przyznawany każdemu następnemu modemowcowi. Jeśli teraz zerwimy połączenie z Internetem, nasz host otrzyma kolejny host. Założmy, że modemowy nie mają restrykcji, a podczas naszego pobytu na IRC-u poważnie narobiliśmy (np. przejęliśmy kanał, podszyliśmy się pod IRC-OP-a, flodowaliśmy) i dostaliśmy k-line. Nie możemy wejść na IRC, więc się rozłączamy i łączymy ponownie (z Internetem, nie z serwerem IRC), nabijając przy okazji nowy, wolny od k-line host. My jesteśmy zadawleni, ale osoba, która otrzyma wkrótce nasz host - raczej nie. Tak więc nakładanie k-line na hosty z modemów TP SA jest bez sensu. Dlatego administratorzy IRCNetu trafnie rozwiązały ten problem i ograniczyły wszystkim z domen *.ppp.tenet.pl te prawa na IRC, które mogą prowadzić do k-line.

Gdy wchodzimy na IRC, serwer przynajmniej nam automatycznie adres, który wygląda mniej więcej tak: nick!ident@host.domena.pl. Przykładowo może to być: Raziel!raziel@pc18.wroclaw.ppp.tenet.pl (w przypadku łączenia się przy użyciu modemu bezpośrednio z serwerem IRC) albo Raziel!raziel@jest.git.a.inni.to.waffle.pl (w przypadku korzystania z tunelu IRC). Ale przejdźmy do sedna sprawy...

Czym jest tunel IRC?

Tunel IRC to, jak sama nazwa mówi, tunelik prowadzący przez inny komputer w sieci, czyli jakby zdalne IRC-owanie przez drugi komputer. Jeśli czytałeś moje poprzednie artykuły, to na pewno wiecie, że taką zdalną pracę umożliwiają nam konta shellowe. Jedynym minusem tunellingu IRC jest właściwie to, że musimy takie konta mieć, a konkretniej kupić. Gdzie, o tym pisalem w jednym z poprzednich artykułów, lecz wystarczy zapytać o to kogoś na

IRC-u, a na pewno was powie. Dwoma najpopularniejszymi tunelemi są: tunel SSH i BNC (choć ten drugi tak do końca tunelem nie jest). Zacznijmy więc od pierwszego...

Tunel SSH

Do postawienia tunelu SSH potrzebne są: konto shellowe i klient SSH (najlepiej Tera Term SSH lub inny, podobny). W pierwszej kolejności zaloguj się na swoje konto i wpisz: screen (musisz mieć włączoną obsługę screena - zapytaj swojego admina). Następnie: ssh -R XXXX:wroclaw.irc.pl:6667 adres.serwera.pl. Pod XXXX wstaw port, na jakim chcesz postawić tunel (dowolna liczba z przedziału 1024-6553), a pod adres.serwera.pl po prostu adres, jaki posiada twój serwer, na którym stawiasz tunel (podajesz go jako host przy logowaniu). Np. ssh -R 12345:wroclaw.irc.pl:6667 shell.pl .

I... gotowe! UWAGA - pamiętaj, że ważna jest wlekość wpisywanych liter! Teraz włącz swojego klienta IRC (np. mlIRC-a) i wpisz:

`/server adres.serwera.pl XXXX`

W naszym wypadku:

`/server shell.pl 12345`

Po chwili powinieneś połączyć się z serwerem IRC, tylko że już bez +r i z nowym, unikalnym hostem!

WAŻNE: gdy kończysz swoją zabawę z IRC-em - zamknij tunel! Z pewnością oszczędzi to nerwów twojemu adminowi, dla którego każdy kolejny tunel SSH to następna dziura dla serwera. O tym, jak "zabić" proces na koncie shellowym, później.

BNC

BNC (akronim BouNCE, z ang. odbijać się) to nic innego jak IRC-owe Proxy, czyli program działający na wzór tunelu SSH. Różni się on od tego pierwszego przede wszystkim złożonością, gdyż posiada wiele ciekawych opcji. O ile SSH (potrzebny przy stawianiu tunelu SSH) jest "wbudowany" w konta shell, o tyle BNC musimy ściągnąć z Internetu. Znajduje się on m.in. na stronie <http://gotbnc.com>. Plik najnowszej wersji tego programu ma nazwę bnc2.8.4.tar.gz, i w takiej postaci przegrywamy go na nasze konto shell (np. za pomocą Cute FTP lub Windows Commandera). Następnie logujemy się na nie i wpisujemy po kolei:

```
tar -zxf bnc2.8.4.tar.gz
cd bnc2.8.4
./configure
make
```

To już połowa roboty. Przydałoby się teraz skonfigurować BNC. Możemy to zrobić na dwa sposoby - za pomocą kreatora lub ręcznie. Aby uruchomić kreator, wystarczy wpisać: ./bncsetup (musisz być w katalogu bnc2.8.4). Teraz program zada nam kilka pytań:

"Port to listen on" - podaj port, którego BNC ma używać do porozumiewania się z tobą (liczba z przedziału 1024-6553).
 "How many users would you like to be allowed on BNC at the same time?" - liczba użytkowników, którzy mogą jednocześnie korzystać z BNC. Jeśli nie chcesz limitu, wpisz tu 0.
 "Pick a password" - podaj hasło dla zwykłego użytkownika.
 "Pick a password for the superuser" - podaj hasło dla superusera (znacznie poszerzone prawa, dodatkowe komendy).

Cotewel Spróbujmy teraz utworzyć plik konfiguracyjny ręcznie. Potrzebny nam będzie do tego zwykły windowsowy notatnik. Uruchom go i wpisz takie 2 linijki:

S:hasło_superusera
D:port:liczba_userów:hasło

Czyli np.

S:IRC_po_godzinach
D:12345:1:czytaj_CDA

Theoretycznie tyle by wystarczyło, aby BNC działało. Inne opcje, których ustawienia możemy zmienić z domyślnych na własne (wystarczy dopisać wybraną linijkę), to:

C:port_serwera_IRC

Ustalamy port serwera IRC, z jakim chcemy się łączyć (dla sieci IRCNet najlepiej wpisać 6667).

L:bnc.log

Podajemy nazwę pliku, do którego BNC ma zapisywać wszystko, co się wokół niego dzieje.

A:1:jakis.adres.pl

Wykaz adresów IP, które mogą korzystać z BNC.

X:domyślny.vhost.pl
V:innego.vhost.pl
V:jeszcze_innego.vhost.pl

Umożliwia wybór vhosta. Np. jeśli konto posiada adres cdaction.pl i admin ustawił jakieś vhost, to możemy zmodyfikować nasz adres na IRC-u do postaci: jakis.vhost.cdaction.pl (Raziel!raziel@jakis.vhost.cdaction.pl). O to, czy na twoim koncie dostępne są vhosty, zapytaj admina. W powyższym zapisie (w pliku konfiguracyjnym) po X: wpisujemy domyślny vhost, jakiego chcemy używać (np. cdaction.pl), a po V: podajemy inny, dostępny na koncie vhost (np. kupuj.cdaction.pl). Uwaga - możesz dopisać tyle vhostów, ile tylko chcesz (pod warunkiem że twoje konto takie obsługuje).

Teraz możesz już zapisać swój plik konfiguracyjny pod nazwą bnc.conf i przegrać go na swoje konto do katalogu bnc2.8.4. Aby uruchomić BNC, wejdź na konto shell i wpisz:

**cd bnc2.8.4
.bnc**

Następnie włącz swojego klienta IRC (np. mlIRC-a) i wpisz:

`/server adres.serwera.gdzie.jest.bnc.pl port_BNC`

Gdy zgłosi się serwer, wpisz:

/quote pass hasło - gdy chcesz zalogować się jako zwykły user
/quote main hasło_superusera - gdy chcesz zalogować się jako superuser

W zależności od tego, jak się zalogowałeś, masz dostępne następujące komendy...

Kartka z pamiętnika IRC-ownika

Jesieli często "sprawdzasz" ludzi komendą `/whois`, to na pewno zauważysz, że niektórzy mają odłotowe hosty, takie jak:

widzial.jak.Malyisz.robbi.hops.pl
jest.git.a.inni.to.waffle.pl
jak.wypije.soczek.to.widzi.4.wymiar.art.pl
oczka.z.rana.ma.zaspa.ne.pl
chyba.zaraz.kogos.kop.ne.pl
siedzi.juz.godzi.ne.pl

I takim ktoś z tego typu fajnym hostem ma adres:
Raziel!raziel@jest.git.a.inni.to.waffle.pl

Prawda, że całkiem sympatyczne :). Konta z takimi vhostami sprzedają m.in.: www.infomark.com.pl, www.ne.pl, www.ko.pl, www.profnet.pl. Udanych połowa!

Zwykły user:

/quote help - wykaz podstawowych komend, jakie są aktualnie dostępne

/quote conn serwer.irc.pl [port] [hasło] - łączy cię z wybranym [portem] określonego serwera, przy użyciu [hasła] (parametrów w "[]" NIE MUSIMY podawać), np. /quote conn wroclaw.irc.pl 6667

/quote main hasło_superusera - BNC identyfikuje cię jako superusera

/quote vip <wybrany_vhost> - ustawia vhost lub wyświetla wszystkie dostępne (jeśli wpiszesz samo: /quote vip)

/quote ident nowy_identy - jeśli twój serwer nie obsługuje tzw. identwd, zmienia dotychczasowy ident na nowy

/quote vdf - przywraca twój domyślny vhost, jaki ustawiłeś w pliku bnc.conf

/quote vn - przywraca domyślny vhost shella

Superuser:

Posiada wszystkie komendy zwykłego usera + kilka dodatkowych...

/quote bwho - listuje wszystkich, którzy aktualnie korzystają z twojego BNC

/quote bkill <FD> - zamknie połączenie z BNC userowi o określonym FD (do listowania FD służy polecenie: /quote bwho)

/quote die lub /quote bdie - zabija proces BNC na twoim koncie shell (wyłącza BNC)

/quote addhost <typ> <addres_IP> - umożliwia dostęp do BNC podanemu IP-kowi, w miejscu <typ> wpisz 1

/quote listhost - wyświetla wszystkie adresy IP, jakie mają dostęp do BNC



nie bym się pomylił) nie trzeba przedstawiać tego pana. Założyciel i przez wiele lat lider oraz wokalista Sepultury. Jakiś czas temu, po niemalym rozstaniu się z zespołem, założył zupełnie nowy i oferujący jakże odmienne brzmienie - Soulfly. Jeszcze w trakcie jego pobytu w Sepulturze stworzył, wraz z wokalistą Fudge Tunnel (Alexem Newportem) Nailbomb - zespół, który wydał jeden album (+ koncertowy), takie było jego założenie. Jakie płyty nagrał w całej swojej karierze? Kiedy ostatnio koncertował w Polsce? Jakie są historie innych ludzi związanych z zespołami, w których grał? Wszystkiego dowiecie się na tej stronie. Dosłownie kompendium wiedzy dla wielbicieli talentu Maxa. Sajtowi nie brakuje, treści i materiały na niej zawarte wzbudzają podziw dla ich autora, który z pewnością poświęcił wiele czasu na ich skompletowanie. Zeby się nie powtarzać - wypas! WWW wartka każdego impulsu telefonicznego!



Voodoo Extreme
[www.voodoextreme.com]

Tak się złożyło, że w kalejdoskopie jeszcze nie był prezentowany (a przynajmniej ja sobie takiego faktu nie przypominam :P) jeden z najlepszych, o ile nie najlepszy serwis, który przekazuje najnowsze wieści na temat właśnie powstających, aktualnych, obyczajnych i wzbogacanych (+parę innych tego typu określeń) gier komputerowych. W mojej opinii jest to najlepszy serwis tego typu - chociaż czasem uchwadza autorów umyka po niektórym "nijusy", to i tak o tych najważniejszych czytelniczy Voodoo Extreme najczęściej dowiadują się z pierwszej ręki. "Głównym daniem" serwisu są oczywiście najświeższe newsy. Oprócz tego znajdziesz tutaj obszerny wybór screenshotsów z zapowiadanych lub ukazujących się produkcji (najczęściej FPP/TPP), recenzje czy też ekskluzywne wywiady z designerami nietuzinkowych "szpilek". Dla osób przynajmniej "jako tak" znających angielski i zainteresowanych tematem obowiązkowa lektura codzienna.



Przemyslenia

CZY JESTEŚMY TERRORYSTAMI?

Rozpoczęcie artykułu od takiego zdania może narazić autora na doraźne mordobicie w wykonaniu pozostałych redaktorów - jest to jednak pytanie prowokacyjne. Nie chciałem też zaczynać od: "Dzień 11 września 2001 roku na zawsze zmienił oblicze świata, który po zamachu terrorystów na World Trade Center nigdy już nie będzie takim, jakim był". Zdanie jest już tak oklepane jak ładna dziewczyna na wiejskim weselu. Ale zadajmy sobie pytanie, w jaki sposób rozumie lub jakiego typu umysłowość ma człowiek, który porywa samolot i uderza nim w budynek, gdzie na pewno przebywa kilka tysięcy ludzi - skazuje ich na pewną śmierć? Nie można powiedzieć - jak czynią to niektórzy dziennikarze - że rozumie irracjonalnie. Irracjonalny znaczy pozarozumowy, a ci ludzie mieli świetnie funkcjonujące umysły. Bardzo dobrze przemyślaný plan zrealizowali niemal w całości. Owszem, pobudki tych działań są irracjonalne, ale to akurat nie jest takie rzadkie zjawisko. Do kościoła czy jakiekolwiek świątyni udajemy się (taką mam nadzieję!) z побudek irracjonalnych, bo przecie wiara i rozum to kategorie rozłączne (jeśli coś się da udowodnić, to nie potrzeba do tego wiązki, wkraczającej w dziedzinę spraw i bytów, których istnienia udowodnić nie sposób).

Ale przecież nikt nie mówi o tym, że wiara automatycznie pociąga za sobą terroryzm. Wprawdzie odpowiedzialni za ten zamach to (wedle wszelkich przypuszczeń) ludzie głęboko wierzący, ale przecież nie to jest ich głównym wyróżnikiem.

Czy do tego, aby skierować samolot na WTC, powodując niezliczone tragedie, cierpienia i szkody, trzeba być potworem? Niekoniecznie. Komendant obozu zagłady w Oświęcimiu prywatnie był człowiekiem grzecznym i w stosunku do służby domowej (wśród której byli przecież wieżowcem) przejawiał oznaki uprzejmości i życzliwości. Terrozysta nie musi być czekiem wyżutym ze wszelkich uczuć, ma przecież przy najmniej kilku "towarzyszy broni", jakiegoś psa czy kota - nie da się żyć w całkowitej pustyni uczuciowej. Co więcej takiego siedzi w człowieku, który naprowadza samolot na budynek pełen ludzi, wiedząc, że za chwilę rozpięta się tam piekło cierpienia i szaleństwa? Co różni go od innych, dla których taki czyn jest potwornością, o jakiej nie da się nawet pomyśleć?

Kilkunastu terrorystów zabiło parę tysięcy ludzi - co w przeliczeniu na jednego daje jakiś tam liczbę, którą oszczędzamy na oko pięćset osób.

A wiecie, że ja sam, grając w gry takie jak Redguard, CIA Operative, Soldier of Fortune czy Project IGI zabijem nie mniejszą liczbę ludzi? Prawda, że byli to ci żli - wstępne glutojady stojące mi na drodze do osiągnięcia jakże szlachetnego celu. Gdybym choć przez chwilę pomyślał, że taki strażnik na wieży ma przecież jakąś dziewczynę, ojca, matkę, może psa... to nie mógłbym go zastrzelić. No... wiem, że to gra, że strażnik to tak naprawdę zera na przemian z jedynkami w pamięci

kompa. Ale jak tak rozpatrywać, to człowiek również jest lokalnym, rozdętym niepotrzebnie zgromadzeniem atomów, które dobrze upchnięte zmieszczyć by spokojnie w naparstku, i sporządzić miejsca zostało. Czort wie, co taki strażnik robi w pamięci kompa, gdy wyłącznie program. Jesteście pewni, że rozpływają się w nicość?

Ale dajmy pokój filozofii i problemom egzystencjalnym i wróćmy do problemu terroryzmu. Otóż terrorysta - tak przyjajmy sędzię - musi nauczyć się rozumować podobnie jak gracz komputerowy. Oburzać się? A przecież pomyślcie, gdyby dla tego człowieka (nie piszę drania, fotra, skuru...) bo żadne z tych określeń nie da się przyłożyć do kogoś, kto zabija kilkuset ludzi) ofiary jego czynów były realnymi istotami ludzkimi, które mają jakieś marzenia i życie osobiste, to jego własna odbienna wywiędła się na zewnątrz i udusi-

ła go. Nie da się żyć ze świadomością, że jest się winnym mordu na tylu ludziach. Co innego, jeżeli o WTC pomyślimy jak o abstrakcyjnym obiekcie do zniszczenia - podobnym do zamków wzroszonych przez orków w grze Warcraft, przeciwko którym wysyaliśmy na samobójcze misje krasnoludów z dynamitem.

Być może to, co piszę, wyda się niektórym horrendum, ale wiek ubiegły przyzwyczaił nas do oglądania na co dzień aktów terroru, które w wieku XIX były po prostu nie do pomyślenia. I wojna światowa zaczęła się wszak od aktu terroru. Idiotka strażnika (Gawriło Princip był szlachetnym dupkiem, który nie bardzo wiedział, jakie mogą się okazać konsekwencje jego czynu, a i arcyksięta Ferdynanda też do tytanów intelektu zaliczyły się nie dało). O tym, że był utytułowanym szermierem, świadczy fakt, że na jego pogrzebie nie zjawił się żaden z ówczesnych władców Europy, wysyłając swoich ambasadorów. A jednak ten akt terroru tak wstrząsnął opinią światową, że wybuch wojny uznano za jego naturalną konsekwencję. Prawda, że międzynarodowa sytuacja była wtedy inna, mocarstwa czechały byłe okazje, by sobie skoczyć do gardej. Zaś teraz wszyscy myślą o tym, jak nie dopuścić do rozpoczęcia konfliktu, w którym mógłby zgórzeć cały świat. Faktem jest jednak, że wiek XX do aktów terroru na przyczynie jakiegoś celu. Gdybym choć przez chwilę pomyślał, że taki strażnik na wieży ma przecież jakąś dziewczynę, ojca, matkę, może psa... to nie mógłbym go zastrzelić. No... wiem, że to gra, że strażnik to tak naprawdę zera na przemian z jedynkami w pamięci

A gry komputerowe? Dlaczego taką popularnością cieszyły się "Postal" czy "Carmageddon". Ich bohaterowie nie działały w imię wyższych zasad, rżnęły ludzi, bo to im było lube. Wszyscy moralisci kleili... a gry się sprzedawały znakomicie, przysparzając sporych zysków ich producentom, którzy zresztą zaraz zabrali się do sequelów.

Być może w każdym z nas siedzi zbrodniarz. Być może... I co nas takimi czyni? Przecież wszystkie niemowlęta są miłe, sympatyczne i kochane. Ale też ten świat jest naszym dziełem. Nie jest tak, że urządzili go nam jacyś Obcy. To my sami zgłosiliśmy sobie to piekło. A niektóre gry komputerowe są jego częstką.

Zaznaczam, że tylko niektóre...

Napiszcie mi, co o tym sądzicie. Bardzo chcielibyście byście udowodnili, że absolutnie nie mam racji.



■ El General Magnifico

Gdy fikcja staje się rzeczywistością

**matura
egzamin
jak dobrze zdać?**

licealista

**by szybko opanować
niezbędne wiadomości,
zdać maturę
i dostać się na studia!**



Witam!
Dotychczas napisaliśmy już nieco skryptów, jednak nie dbaliśmy praktycznie o coś, co zwiąże się interfejsem użytkownika. Nie zwracaliśmy uwagi, czy efekt skryptu jest ładny, przedstawiony w jakiejś znośnej formie. Chodziło tylko o zrobienie czegoś szybko i bez zbędnych dodatków. I takie zadanie powinny spełniać skrypty, choć czasem chce się osiągnąć coś więcej. Wpisać kolorowy tekst albo coś innego... nieprawdaż?

■ Kominek/Zakon Borygo Drinkers

T utaj właśnie z pomocą przychodzi nam sterownik ANSI.SYS. Dzięki niemu mamy możliwość użycia kilku dodatkowych komend, które dodają przed wszystkim możliwość operowania na ekranie w wymiarze większym niż wypisywanie kolejnych wierszy. Można nim zdziałać naprawdę wiele (w porównaniu z pracą bez niego) - uruchomić konsolę w rozszerzonym trybie tekstowym itd. Ale nie uprzedzajmy faktów i najpierw zainstalujmy ten sterownik...

Robi się to bardzo prosto, wystarczy wpisać w config.sys linijkę:

device = %windir%\command\ansi.sys

%windir% zamiast c:\windows, gdyż nie każdy instaluje WinZgroe do domyślnego katalogu, co trzeba uwzględnić. Następnie restartujemy komputer i zaczynamy zabawę.

ANSI.SYS usadził się na dobre, więc warto wypróbować jego możliwości? Komendy wpisujemy nietypowo. Najpierw zróbcmy kopię zmiennej %prompt%, czyli znaku zachęty.

set b=%prompt%

Teraz, by zameścić wybraną komendę, należy wpisać (jeśli ktoś chce mi zarzucić w tym momencie, że nie piszę wszystkiego, to od razu mówię - upraszczam!):

prompt \$e[komen1:komen2;:komen3]

Można uruchomić wiele komend na raz, nic nie stoi temu na przeszkodzie. Muszą one tylko należeć do tego samego bloku komend. Bloki są trzy - Definicja klawiszy, Działania na kursorze, Zmiana atrubutów ekranu. Dlaczego tak? Ano komendy zwykle wybiera się numerami i żeby nie trzeba było wypisywać zbyt długich klatek, podzielono je wszystkie na trzy grupy. Ale nie zagłębiajmy się w to - interesuje nas fakt, że na końcu linii wywołującej komendę trzeba wpisać odpowiedni znak. W przypadku operacji na kursorze przy każdej komendzie

I to by było na tyle. Za miesiąc pobawimy się znów, tym razem spróbujemy zrobić coś bardziej skomplikowanego, np. symulację formatowania dysku? :) Będzie w sam raz, a więc do zobaczenia!



PROGRAMY KOMPUTEROWE

Na krążkach znajdziesz m.in.: opracowania pytań maturalnych i egzaminacyjnych, syllabusy, tysiące pytań testowych, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory, wypracowania, dodatkowo praktyczne porady nauczycieli i studentów. Dzięki licealistom znajdziesz jeszcze czas na ulubione gry!



**Licealista
10 przedmiotów
w 4 zestawach
(cena 49 lub 59 zł)**

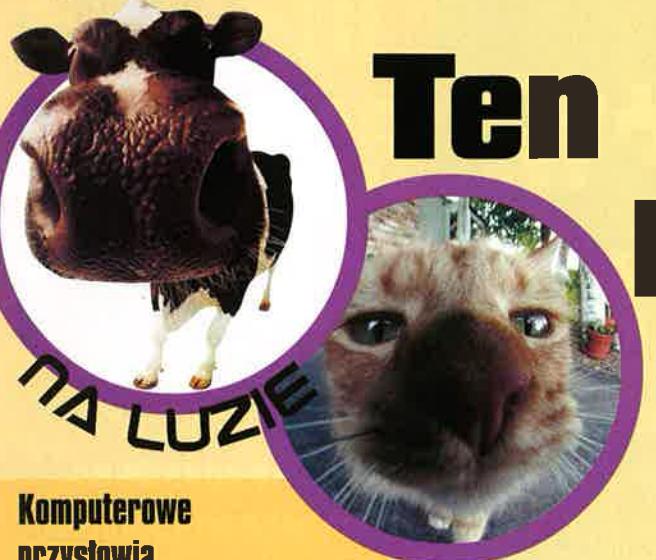
**cena od
49,-**

**Gdzie kupić?
-dobre sklepy z oprogramowaniem
-sprzedaż wysyłkowa, tel. 022 644-55-57,
www.licealista.pl
Zobacz też: www.jezykobce.pl**



**sprzedaż wysyłkowa
(022) 644-55-57
www.licealista.pl**

www.licealista.pl



Ten się śmieje... komu wesoło.

Mamy więc nadzieję, że zaraz się będziecie śmiać. Prezentowane tu teksty są albo autorstwa czytelników CDA, albo wyseperane z zakamarków Sieci. Międz lektury!

Komputerowe przysłowia

Gdzie diabeł nie może, tam Gatesa pośle.

Dopóty dysk dane nosi, póki mu botsector nie padnie.

Jeden Celeron(r) kompa nie czyni. Windows userowi wilkiem.

Jak se zasejujesz, tak się wyśpisz. Darowanemu komputerowi w procesor się nie zgądra.

Nie wywołuj przerwań z BIOS-u. O Gatesie mowa, a Windows tuż. Mierz dyski na gigabajty.

Gdzie w Quake'a rąbią, tam rachunki za prąd leżą.

3Dfx z VooDoo, procesorowi lżej. Mądry Polak po errorze.

Nie taki Linux straszny, jak go malują. DOS ma wielkie oczy.

Gdzie dwóch ma Windows, tam Gates korzysta.

Nie wszystko dioda, co się świeci. Jak trwoga, to do serwisu.

Gdzie dysków sześć, tam dużo formowania.

Chodzi NT-ek razy kilka, zawiesili i NT-ka.

Co ma wisieć, nie zadziała. Nie chwał Windows przed zawieszaniem.

Komu w drogę, temu laptop. Na twardzielu dioda gore.

Dla PC-ta nic trudnego. Kto sieje wirusy, ten zbiera opieprz.

Gdyby w gierki wciąż nie grano, toby joya nie złamano.

Jak Slave Masterowi, tak Master Slave'owi.

Przez Linux do serca. Płyta, procesor - dwa bratanki.

Jak się procesor spieszy, to się user cieszy.

Gdyby karta miała nogi, toby była procesorem.

Windows nie sługa.

W DOS-ie jak w garnku. Za Novellem kompy sznurem.

Goście - klasyfikacja

Kamila Perczak

Gość niefrasobliwy

Jeżeli umówię się na szóstą, nie spodziwaj się go przed siódmem. Wchodziąc oznajmi z rozbijającą szczerością: "Nie spieszysz się, bo przecież siedzisz w domu, to możesz poczekać. Co innego, gdybyś czekał na mnie". Jeżeli w międzyczasie wyjdiesz z

domu, to masz jak w banku, że niefrasobliwy wyrobi ci wśród znajomych opinię "niepoważnego człowieka" - umawiasz się, a jak człowiek przychodzi, to cię nie ma. Oburzające! Trwają prace nad projektem ustawy, zgodnie z którą zamordowanie gościa niefrasobliwego będzie nagradzane Krzyżem Zasługi.

Gość prarodzinny

Najczęściej kobietą. Przyprowadza ze sobą męża i dziecko/dzieci. Jeżeli ma ich sześcioro, przyprowadza wszystkie. Mąż siedzi naburmuszony, dzieci wrzeszczą albo usiłują zdemolować ci dom i zamordować psa/kota/paprotkę/cokolwiek masz żywego. Towarzyska konwersacja polega na okrzykach: "Nie ruszaj!", "Zostaw!", "Przed chwilą robłeś sisius!". Jeżeli dożyjesz końca wizyty, to się dowiesz, że dzieci są cudowne i naprawdę powinien mieć chociaż jedno. Nie chcesz? Dziwak z siebie.

Gość nastawiony krytycznie

Masz psa? Bez sensu, w bloku tylko się mączy. A w ogóle to zwierzęta należy eksterminować, bo nastawiony krytycznie ich nie lubi. Nie masz w domu ani jednej rośliny doniczkowej? Jak możesz wytrzymać bez zieleni? (W drodze do ciebie nastawiony krytycznie podeptał trawnik przed domem, a czekając na autobus oberwał lisię z wszystkich krzewów rosnących wokół przystanku.) Ani jednego obrazka na ścianach? Z obrazkami mieszkanie jest znacznie przytulniejsze (na wzmiękę o Twojej niedawnej wizycie w Luwrze nastawiony krytycznie ostentacyjnie ziewnie). Niezależnie od celu wizyty, o 18.30 gość zażąda włączenia telewizora, bo właśnie idzie 1157 odcinek serialu "Żarliwa miłość". Iodowa nienawiść, inne uczucia w temperaturze "średniej". Gość nie przepisuje, jeśli się nie dowie, czy Julietta wreszcie odkryje, że Armando to jej syn, o którego istnienie nie miała żelonego pojęcia. Nie oglądasz tego serialu? Szkoda, taki życiowy, dużo się można z niego nauczyć.

Gość wykazujący instynkt stadny

Za skarby świata nie przyjdzie do ciebie sam. Przyciągnie ze sobą co najmniej jedną niezapowiedzianą osobę, której nie znasz i nie masz ochoty poznać. Poproszony, aby tego nie robił, gość wykazujący instynkt stadny uzna cię za dzikusa i odrudka.

Gość gracz

O masz komputer! A jakie masz gry? Żadnych? To po co ci komputer? Do



zażąda okazania rachunków na wyżej wymienione dobra.

Gość analfabet

Boże, tyle ksiąg! Pan to wszystko przeczytał? To pani jest bardzo mądra. Pani powinna występować w teleturniejach, w "Familiadzie" albo "Idź na całość". Ni chce pani? Dlaczego? Szwagier gościa zrobił na teleturniejach oszałamiającą karierę - wystąpił w "Idź na całość", wygrał zapas wody mineralnej na pół wieku i teraz wszyscy na osiedlu go poznają. Tobie też na pewno by się udało, przecież jesteś taki mądry (w pojęciu gościa analfabety "taki mądry" jest każdy, kto czyta cokolwiek poza programem telewizyjnym; jeżeli ponadto legitymuje się wykształceniem wyższym niż zasadnicze zawodowe, staniesz się obiektem kultu gościa analfabety). Gość analfaba dość często należy jednocześnie do kategorii czcicieli Isaury.

Gość - zwolennik sprawiedliwości społecznej

Mieszkasz sam w dwóch pokojach?

Jeżu, co za luksus! A tymczasem córka gościa gnieździ się z mężem i dzieciem w najmniejszym pokoju u teściowej. Jaka to na świecie niesprawiedliwość. Masz natychmiast oddać swoje mieszkanie córce gościa w prezencie, a sam wyprowadzić się na najbliższy dworzec - skoro nie masz męża/zony ani dziecka, to dach nad głową nie jest ci do niczego potrzebny.

Gość - czciciel Isaury

(Isaura jest tu postacią symboliczną, do tej kategorii należą goście uprawiający kult jakiegokolwiek serialu wyprodukowanego między Rio Grande a Ziemią Ognistą.) Niezależnie od celu wizyty, o 18.30 gość zażąda włączenia telewizora, bo właśnie idzie 1157 odcinek serialu "Żarliwa miłość". Iodowa nienawiść, inne uczucia w temperaturze "średniej". Gość nie przepisuje, jeśli się nie dowie, czy Julietta wreszcie odkryje, że Armando to jej syn, o którego istnienie nie miała żelonego pojęcia. Nie oglądasz tego serialu? Szkoda, taki życiowy, dużo się można z niego nauczyć.

Gość wykazujący instynkt stadny

Za skarby świata nie przyjdzie do ciebie sam. Przyciągnie ze sobą co najmniej jedną niezapowiedzianą osobę,

której nie znasz i nie masz ochoty poznać. Poproszony, aby tego nie robił, gość wykazujący instynkt stadny uzna cię za dzikusa i odrudka.

- Bo mogą je zrozumieć... Czym różni się mężczyzna od komputera? - W komputerze wystarczy wydać JEDNO polecenie...

Dlaczego psychoanaliza mężczyzn wybiera mniej czasu niż psychoanaliza kobiet?

- Kiedy trzeba się cofnąć do dzieciństwa, oni już tam są...

Ilu mężczyzn potrzeba do wkroczenia żarówki?

- Dowiemy się, jak tylko któryś wstanie z kanapy...

Dlaczego mężczyźni nigdy nie pokazują prawdziwych uczuć?

- Nie można pokazać czegoś, czego się nie ma...

Kobieta: Czy kochasz mnie tylko dla tego, że moj ojciec zostawił mi fortunę?

Mężczyzna: Ależ skąd, skarbie, kocham Cię tak samo, bez względu na to, kto zostawiłby Ci fortunę...

3 miejsce

- Panie Grzegorzu, komputer nie chce mi się włączyć. - Nic dziwnego, przecież zabraliśmy go wczoraj do serwisu.

Tylko w Ameryce

Tylko w Ameryce pizza może dostać się do twojego domu szybciej niż ambulans. Tylko w Ameryce są miejsca parkingowe dla niepełnosprawnych naprzeciw wejścia na lodowisko.

Tylko w Ameryce ludzie zamawiają podwójnego cheeseburgera, duże frytki i DIETETYCZNĄ colę.

Tylko w Ameryce banki zostawiają otwarte dwie pary drzwi, a później przymocowują długopisy do lodów.

Tylko w Ameryce ludzie zostawiają samochody warte tysiące dolarów na podjeździe i gromadzą bezużyteczne rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.

Tylko w Ameryce używają słowa "polityka" ("politics"), by opisać tak dobrze znane procesy: "poli" po łacinie oznacza wiele, a "tics" po angielsku to "stworzenia wysysające krew".



Modem już nie mruga.

Baję modem, baje, kusię.

Że jest gdzieś świat lepszy... Zamiast cudów ma dziś Wojciech Rachunek od TEPSY.

ODA ELEKTRYKÓW

Samotnie wegetując od lat szeregi jak stary transformator na jałowym biegu. Przy braku okazji i w nieobciążeniu dając straty na prądy wirowe w swym rdzeniu

Przybędź więc ukochana, miła dziewczęczko

W naszym wspólnym obwodzie będziesz mi ceweczką

A ja kondensatorem zmiennej pojedynczości

W rezonansie zaznamy chwile przyjemności

Gdy pole magnetyczne przyciągnie Cię z dali

Gdy będziemy w odstępie jednej czwartej fali

Wtedy Twój opór wejściowy zmaleje do zera

A zwarcie będzie funkcją szeregu Fouriera

Amplitudy drgań zgodne, lecz w fazach przeciwnych

Daję fale stojącą w kształcie nieco dziwnym

I będziemy oboje w miłośnych uściaskach

Jakoby dwójnik czynny o zwartych zaciaskach

Stała czasowa duża, więc nasze napięcie

Nie zmaleje en-krotnie w zbyt krótkim momencie

I długo jeszcze czuć będę w mym wzbudzonym sercu

Dwie częstotliwości 50 Herzów...

Zone - instrukcja obsługi

Dosyć często najmadrzejste głowy tego świata próbują ustalić, po co komu ona! Do tej pory dokładnej i wyczerpującej odpowiedzi nie ma. Najczęściej spotykane sugestie to: "Żeby życie nie wydawało się miadem". "Żeby nie płacić służącej". "Jest zupełnie niepotrzebna". Te sugestie oczywiście zawierają trochę prawdy, jednak nie można ich nazwać zupełnie wyczerpującymi, a wszystko dlatego, że nie jest do końca jasna

instrukcja obsługi żony. Radzę panom bardzo uważnie przeczytać niniejszą instrukcję i przed zawarciem małżeństwa nauczyć się na pamięć.

Informacja ogólna:

Żona - osoba przeważnie płci żeńskiej, mieszkająca razem z mężem i według pewnych danych ciągle starażąca się utrudnić życie mężowi.

Cechy charakterystyczne:

- częste działania chaotyczno-histeryczne;

- reakcje tzw. mające charakter obronny albo ofensywny.

Wypożyczenie:

Najczęściej podczas nabycia żony mężczyna w komplecie otrzymuje teściową; są przypadki, kiedy w komplecie również są dzieci. Dla wspólnego użytku można umieścić osobno, najlepiej na bezpieczną odległość.

Użycie:

Użycie żony może być bardzo różnorodne. Na przykład w niektórych afrykańskich plemionach żony są wykorzystywane w polowaniu na krokodyli. W Australii żony są wykorzystywane jako matki dla porzuconych, małych kangurów, a w Ameryce Południowej do odstraszania dzikich małp. Najbardziej rozpowszechnione jest użycie żony jako taniej siły roboczej w domu, w ogrodzie, na polu itd.

Technika bezpieczeństwa:

Nieuzasadniona czułość i pieszczotliwość ze strony żony świadczą o tym, że żona ma na celu wykorzystać swojego męża albo ma coś do ukrycia. Wykorzystywać męża nie będzie jednak tak, jak by mąż sobie tego życzył, lecz prawdopodobnie dla uzupełnienia swojej garderoby.

W przypadku histerii żony należy zamknąć się w bezpiecznym miejscu albo oddalić na bezpieczną odległość. Jeżeli jest to możliwe, należy zamknąć żonę w jakimś pomieszczeniu i przeprowadzić natychmiastowy remont. Niestety nie ma ustawy gwarantującej, że żona musi mieć przy sobie instrukcję obsługi, tak że wszystkie sposoby i metody reperowania żony pozostawione są w rękach mężczyzn i ich wyobraźni.

Obsługa i profilaktyka:

Kiedy, profilaktycznie, należało żonę zawieźć tramwajem do centrum handlowego i pozwolić jej wybrać jedną rzecz za wcześniej określona cenę albo raz w roku podarować jej zieloną gałąz. W dzisiejszych czasach potrzebne są o wiele większe zasoby materialne.

Zakończenie:

Powyższa instrukcja obsługi nie zawiera wszystkich możliwych problemów związanych z użyciem żony. Przed nabyciem żony należy się pozwolić jej zastanowić, czy jest ona rzeczywiście potrzebna w gospodarstwie, jako że jest to nie do końca zbadane i bezpieczne zjawisko przyrody.

Beksiński

Komputerowy fotomontaż 1997-2000



■ Robert Hubacz

Dostępność sztuki na ekranach PC nie jest czymś powszechnym. Czasami jednak zdarzają się produkty oferujące wachlarz tematów związanych ze sztuką. Mają one raczej charakter encyklopedii, słowników czy też przewodników, a informacje w nich zawarte ograniczają się do dość pobieżnego scharakteryzowania wybranych tematów, pokazania kilku prac artystycznych i informacji biograficzno-historycznych. Nie twierdzę, że są to programy niepotrzebne, gdyż wiele z nich zawiera masę informacji użytecznych z edukacyjno-poznawczego punktu widzenia.

Lnajdu się oczywiście przeciwnicy propagowania czy nawet kontemplowania sztuki za pośrednictwem komputera, nie wydaje się to zrozumiałe w okresie, gdy ludzkość wkracza w epokę społeczeństwa informacyjnego, które za pomocą Sieci i komputera dokonuje najprzeróżniejszych czynności życiowych. To że dzięki web-kamerom zamontowanym w słynnych galeriach i muzeach mamy szansę obejrzeć największe dzieła wybitnych twórców, nie jest niczym złym, wręcz przeciwnie - chroni te dzieła przed naszym nieświadomym, aczkolwiek groźnym oddziaływaniem. Oczywiście ktoś może powiedzieć, że podziwianie sztuki "na odległość" nie jest tym samym co scycenie oczu jej bezpośrednim widkiem, a ja w zupełności przyznam mu rację. Co jednak począć, gdy nie mamy czasu, a tym bardziej pieniędzy na "estetyczne wojazde"? Zakup obrazu lub rzeźby, którą jesteśmy zainteresowani, również pozostaje z podobnych względów w sferze marzeń, a klasyczne drukowane albumy nikogo już nie satysfakcjonują i tracą na popularności. Otóż wydaje się, że na ratunek zwolennikom sztuki przyszła firma Media Service Wydawnictwa Multimedialne.

Dla tych, którzy nie mają czasu na odwiedzanie galerii - czy też czas mają, jednak chcieliby posiadać na własność chociaż namiastkę tego, co mogą w nich zobaczyć - panowie z MS przygotowali monografię na płytę CD. Jak już zdążyliśmy się zorientować, chodzi o monografię zawierającą dzieła Zdzisława Beksińskiego, który zarazem przybliża nam jego życie i twórczość z lat 1997-2000. Ten okres twórczości nazywany jest przez samego Beksińskiego "komputerowym fotomontażem" i jak się wydaje - jest najlepszy dla rozpoczęcia cyklu cyfrowych monografii wydawanych przez MS.

Na początek, zanim zajmę się tym, co do mnie należy, chciałbym przybliżyć nieco sylwetkę samego twórcy, którego życie, a przede wszystkim twórczość ostatnich lat jest przewodnim tematem monografii.

Zdzisław Beksiński jest chyba najbardziej kontrowersyjnym polskim twórcą. Rzadko wystawia swoje prace, nie bywa na vernisażach. Żyje na uboczu, odizolowany od artystycznego świata. Mimo że nie akceptuje i nie znosi terminu "artysta" i - jak twierdzi - termin "sztuka" zaledwie akceptuje - należy do ścisłej czołówki polskich malarzy współ-

czeszych. Jego dzieła wywołują skrajne odczucia, od jawniej wrogości i oskarżenia o perwersję, eksibicjonizm, epatoowanie homoseksualnym, po uwielbienie i określanie mianem geniusza. Beksiński znany jest z różnego rodzaju poszukiwań twórczych. Jego zaинтересowania dotyczyły fotografii awangardowej, rzeźby, grafiki. Od 1974 roku zajmował się wyłącznie malarstwem, by w wieku 68 lat odkryć komputer, którego możliwościami - jako nowego medium, nowego narzędzia - jest zafascynowany do dzisiaj.

Wydana na CD monografia nie jest pierwszą tego typu publikacją. W zeszłym roku ukazał się album tradycyjny, do którego dołączona została płyta CD. Biorąc pod uwagę nastawienie artystów do komputera, nie mamy co liczyć na takie traktowanie "sztuki", jakim mamy do czynienia w przypadku Beksińskiego. Zgodnie z tym, co ma on do powiedzenia na temat prac wykonanych za pomocą komputera, nie mamy możliwości określenia, które z dzieł prezentowanych na CD są oryginalnymi pracami, a które kopią. Błyskawiczny postęp technologiczny sprawia, że każdy kolejny wydruk jest doskonalszy od poprzedniego, co jest totalnym przeciwnieństwem zasad obowiązujących w "tradycyjnych" metodach tworzenia.

Fascynacja komputerem i możliwościami, jakie daje, pozwoliły na powstanie tejże monografii, która ostatecznie ma się składać z trzech części. Pierwsza część, która trafiła w moje ręce, dotyczy ostatniego okresu twórczości Beksińskiego, jej głównym składnikiem jest galeria kilkuset dzieł stworzonych przy użyciu komputera. Ponadto w przygotowaniu są kolejne dwie części monografii zatytułowane "Okres fantastyczny" i "Wczoraj i Dzisiaj". Obejmują one kolejno następujące lata twórczości i życia Beksińskiego: 1969-1986 oraz 1953-1968 i 1987-2001. W każdej części znajdziemy kilkaset reprodukcji, interaktywną biografię, reportaże filmowe oraz rozbiorą na dwie części interaktywną prezentację prac wystawionych w Muzeum Historycznym w Sanoku.

Wracając jednak do części pierwszej, pragnę zaznaczyć, że spełnia ona wszelkie kryteria stawiane pracy naukowej, prezentując nie tylko wyczerpujące informacje biograficzne, ale również bogatą bibliografię, zarazem nie powielając monotonii często towarzyszącej pracom tego typu stworzonym w klasyczny sposób. Autorzy, idąc w sukurs Beksińskiemu, docenili zalety medium, jakim jest komputer, i stworzyli niezwykle ciekawe i przyjazne dla odbiorcy dzieło naukowe, interesujące również pod względem walorów estetycznych. Możliwość wielozmysłowego badania zagadnienia, jaką oferuje komputer, pozwoliła na niespotykana dotąd skalę przedstawień wszelkich zagadnień dotyczących tematu.

W monografii znajdziemy elementy charakterystyczne dla tego typu publikacji. Nie zabrakło więc informacji biograficznych, które przed-

nię opcja "Mój album", dzięki której możemy wyeksportować wybrane dzieła do naszego PC. Z uwagi na ograniczenie ekranem monitora przy oglądaniu fotomontaży możemy posłużyć się świetnym powiększeniem, działającym na zasadzie szkła powiększającego, które pozwala nam na płynne zbliżenie wybranego elementu. Dzieła w galerii zostały podzielone na dwie grupy tematyczne, zatytułowane "Krzyże" oraz "Głów".

Media Service Wydawnictwa Multimedialne przygotowało naprawdę ciekawy w odbiorze materiał. Udział w jego przygotowaniu samego twórcy daje największe gwarancje rzetelności informa-



stawione w postaci szeregu dat opatrzonych ikonami przedstawiającymi prace z danego okresu, są dowolnie dostępne i umożliwiają dokonanie szybkiego wyboru zagadnienia (okresu), który interesuje użytkownika. Nie mogło zabraknąć oczywiście informacji o warsztacie twórcy. Tę część programu wykonano również ciekawie, a co najważniejsze: poparto filmami, w których autor osobiście charakteryzuje swoje metody pracy. Takim zaplecze informacyjnym nie mogą na pewno pochwalić się klasyczne drukowane monografie. Nie ma tu miejsca na przeklamanie, domysły czy też puszenie się krytyków, jako że poznajemy warsztat niejako bezpośrednio od samego mistrza. Dla głębszego zrozumienia metod pracy autorzy zamieszcili zdjęcia opis "krok po kroku" powstawania komputerowego fotomontażu kilku prac Beksińskiego dostępnych w galerii umieszczonej na płycie. Każdy etap powstawania kolażu został opatrzony komentarzem twórcy.

Ponadto sam twórca opowiada o swojej przygódzie z komputerem w części "O sobie..." w jednogodzinnym cyklu filmów. Dowiemy się z nich, na jakim sprzęcie pracuje, jakie są jego potrzeby i wymagania względem komputerów i oprogramowania, a także marzenia z tym związane. Najważniejsze jednak jest to, iż autor osobiście opowiada o źródłach swoich inspiracji, o planach na przyszłość, o stosunku do sztuki uprawianej tradycyjnie, jak i przy użyciu komputera.

Monografia zawiera szczegółowe informacje przedstawione w tradycyjnej, "pisanej" formie, uzupełnione bogatą bibliografią składającą się z publikacji na temat Beksińskiego, wywiadów prasowych i wypowiedzi krytyków. Każda pozycja bibliografii jest oczywiście dostępna na płycie.

Pod tytułem "Cyfrowe okno wyobraźni" autorzy umieścili wypowiedź krytyka sztuki, który swoim komentarzem daje jakby trzeci - fachowy punkt widzenia na twórczość Zdzisława Beksińskiego.

Publikację obsługuje się łatwo, a dostęp do poszukiwanych informacji jest natychmiastowy. Co prawda filmy wyświetlane są w małym oknie, jednak na potrzeby takich produkcji jest to w zupełności wystarczające. Rozdzielcość 600 na 800 gwarantuje wysoką jakość obrazu, tak filmów, jak i zdjęć przedstawionych w galerii.

Sama galeria została bardzo ciekawie pomysłana. Estetycznie wykonane menu, opcje pokazu, podglądu wszystkich lub kilku wybranych dzieł bardzo uprzystępniają pracę z programem. Dostępna jest rów-

INFO

Producent: Media Service Wydawnictwa Multimedialne ■ Dystrybutor: Media Service Wydawnictwa Multimedialne ■ Wymagania: Windows 95, Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM

Internet: brak danych



Rekrutie!

Trwa nabór do
Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś
wystarczająco dobry?

Myślisz, że potrzebujemy
takich jak Ty?

Jesteś tego wart?
Zaciągnij się i odleć!

W V-Sieci znajdziesz

- podsystem RPG
- podsystem gier komputerowych
- sklep internetowy
- galerie
- konkursy, nagrody

- aktualizacja co godzinę
- interaktywność do bólu
- niespotykane rozwiązania
- pełna swoboda wypowiedzi
- najszybszy zrzut gier i najlepsze ceny tylko dla żołnierzy Valkirii.

Mundur za darmo! Tak!
Co trzeci zakup premiowany koszulką

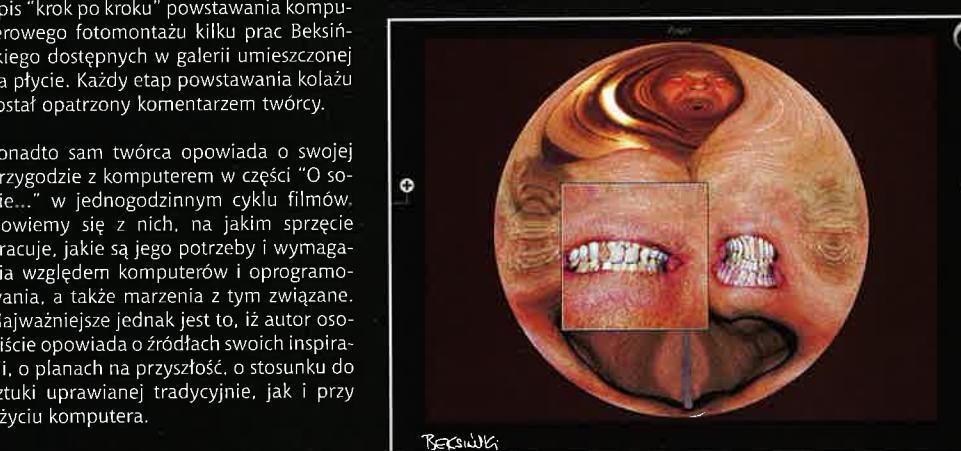
Konkurs na recenzje gier PC
Do wygrania:
Logitech WingMan Force, Saitek R100,
gry, gadżety, itp.

W dalszym ciągu w promocji:



Tron Bhaal Max Payne Kozacy
► Dołącz do najbardziej aktywnej społeczności graczy!

login



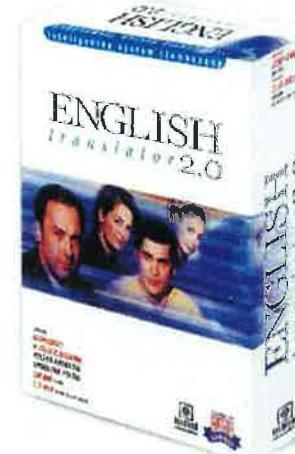
ci i stanowi najlepsze zaplecze dla osób chcących bliżej poznać tego kontrowersyjnego artystę. Ciekawie opracowana graficznie, opatrzona bogatą galerią zdjęć płyta stanie się dla zwolennika dzieł Beksińskiego niewątpliwym skarbem.

Szczerze mówiąc, nie spotkałem się jak dotąd z tak opracowaną monografią, abstrahując nawet od formy jej publikacji, która jest rzadkością. Niewątpliwie taka forma powstała dzięki osobistemu zaangażowaniu Beksińskiego, który jest jednym z niewielu twórców akceptujących dokonującą się ewolucję społeczeństwa w stronę społeczeństwa informacyjnego. Część pierwsza, mimo iż dotyczy ostatniego okresu twórczości, jest najlepszym wprowadzeniem dla formy jej wydania. Na pozostałe dwie części pozostało nam tylko niecierpliwie oczekwać.

English Translator 2

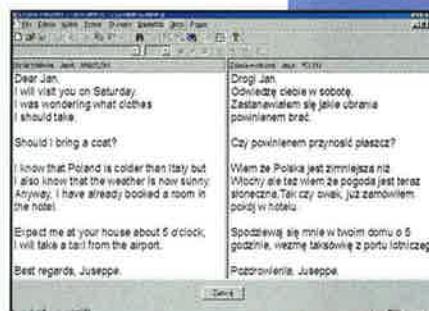
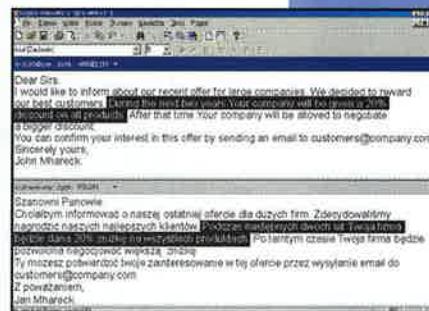
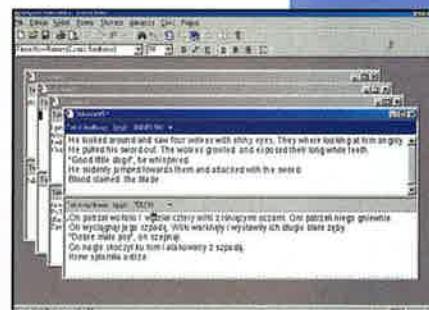
Ula Jankowska

English Translator miał premierę w 1998 roku. Od tamtego czasu jako narzędzie tłumaczące zyskał sobie wielu zwolenników. Dzięki niemu liczne rzesze osób, które nie znają angielskiego w dostatecznym stopniu, przełamły barierę językową, a użytkownicy komputerów mogli zakosztować w miarę swobodnej komunikacji.



Firma Techland, jako jedna z nielicznych na polskim rynku, zajmuje się praktycznym wdrażaniem osiągnięć w dziedzinie tłumaczenia kontekstowego. Właśnie dzięki takiej działalności niedawno pojawił się w Polsce English Translator 2 - wersja programu poprawiona, ulepszona i z większymi możliwościami w porównaniu do edycji poprzedniej.

Producenci poważnie i z szacunkiem podezują do przyszłych użytkowników ich produktu, co mogę stwierdzić m.in. po zawartości pudełka. Ze środka, oczywiście oprócz programu, można wydobyć bardzo fajnie wydaną i ponad stu stronową instrukcję obsługi, w której znalazły się wszelkie informacje na temat programu z wyjaśnieniem wszystkich jego funkcji. Ponadto zawarto w niej odpowiedzi na typowe pytania zadawane przez klientów oraz obszerne repertuarium z gramatyki języka angielskiego.



Pomimo że program ma wiele możliwości, interfejs użytkownika jest niezwykle intuicyjny. Poza tym w programie dostępna jest pomoc, w której wszystkie jego funkcje są dokładnie objaśnione, a poszczególne operacje, jakie można wykonać na tekście, zobrazowane. English Translator 2 charakteryzuje się mocno rozbudowanym systemem pomocy, dzięki czemu jego obsługa nie powinna sprawiać żadnych kłopotów.

Kolejną, a przecież najważniejszą rzeczą, ponieważ stanowi o przydatności programu, jest jego wartość merytoryczna. I tu również należy się pochwalić. English Translator 2 wyposażono w ogromny słownik angielsko-polski i polskoangielski. Obejmuje ponad 230 000 haseł i ponad 3 001 00 form fleksyjnych z różnych dziedzin życia, począwszy od mowy potoczej po ścisłe techniczne terminy. W programie zawartych jest 19 kontekstów tematycznych z dostępem wykorzystania kilku równocześnie, co umożliwia większą precyzję tłumaczenia tekstu o mieszanej tematyce. Odnajdziemy tu m.in. słownictwo informatyczne, ekonomiczne, medyczne, architektoniczne i militarne.

Kolejną zaletą programu jest to, że potrafi automatycznie rozpoznawać tematykę danego tekstu.

Ponadto aplikacja zawiera ogromną liczbę wyrazów wraz z ich odmianami. Twórcy wzięli także pod uwagę znaczenie wyrazu w zależności od miejsca, jakie zajmuje w zdaniu. Wpływ to na wybór odpowiedniej formy gramatycznej słowa w tłumaczeniu. Oprócz tego zawarty jest szereg skrótów i skrótnów. Ponadto program rozpoznaje derywaty, formy ciągle, liczby mnogie, dopełniacze saksońskie, formy z końcówką -ed, wyrazy z końcówkami -less i -ness, wyrazy z przedrostkami i wiele innych.

English Translator 2 pozwala również na stworzenie własnego słownika - dodania własnych haseł wraz ze znaczeniami - oraz edycji i przeglądania jego zawartości. Jak dotąd jest to największy w Polsce słownik, jaki ukazał się na CD.

Jednak główną ideą twórców tego programu nie było stworzenie słownika, ale - jak sama nazwa wskazuje - intelligentnego systemu tłumaczącego. Aby więc przetestować jakość tłumaczenia, wpisuję pierwszy lepszy tekst, jaki mam pod ręką - fragment instrukcji do Windows. Jak wiadomo, tekst ten zawiera słownictwo informatyczne, więc zaznaczam odpowiedni profil tłumaczenia i... Specjalistyczne terminy zostały przetłumaczone, jednak bez naniesienia kilku popraw - nie odwzajlabym się takiego tłumaczenia przesłając do szanującej się firmy. Nie zmienia to jednak faktu, że dzięki ET 2 możemy zaoszczędzić mnóstwo czasu, jaki zmuszeni bylibyśmy poświęcić na tradycyjne tłumaczenie tekstu.

Aby ułatwić pracę z tekstem, w nowej wersji English Translator wprowadzono szereg udoskonaleń. Na przykład funkcja "zdanie-zdanie". W dwóch kolumnach, na tej samej wysokości wyświetlone jest zdanie źródłowe i wynikowe, co ułatwia orientację w dłuższym tekście, lub funkcja "sledzenie zdania" - zaznaczenie go w jednym oknie powoduje odnalezienie i zaznaczenie jego odpowiednika w drugim oknie. Jeśli chodzi o tłumaczenie tekstu, to mamy ogromną dowolność, tzn. nie musimy tłumaczyć całości, a jedynie interesujący nas fragment. Kolejnym udogodnieniem jest możliwość pracy z wieloma dokumentami jednocześnie, co uzyskano dzięki aplikacji typu "Multidocument". Bez problemu możemy przechodzić pomiędzy wybranymi przez nas dokumentami, nie zamkując pozostałych. Następny plusem jest dostępne importowanie tekstu z MS Worda (plików *.doc).

Pomimo licznych zalet tłumacza, niestety nie mogę powiedzieć, że program nie ma minusów. Na liście negatywnych cech należy przede wszystkim zapisać efekty tłumaczenia English Translator 2 - nie mogą być wykorzystywane do celów oficjalnych, choć ich poziom wystarcza do zrozumienia angielskojęzycznych tekstów. Zanim użytkownik zdecyduje się na wykorzystanie praktycznie końcowego efektu tłumaczenia, niezbędna będzie ręczna korekta. Nadal jest to tylko komputer, który nie potrafi myśleć logicznie, a jedynie wykonuje polecenia wg określonego schematu. Trudno się dziwić, że nieawsze dobrane jest odpowiednie znaczenie wyrazu bądź użyty wyraz z nieodpowiednią końcówką. W rezultacie często pojawiają się różne dziwactwa językowe.

Póki co English Translator 2 z pewnością nie jest w stanie konkurować z ludzką wiedzą czy inteligencją.

INFO

Producent: Techland ■ Dystrybutor: Techland ■ Wymagania: Pentium, 32 MB RAM, Win 95 OSR2/98/ME/NT/2000, CD-ROM, 200 MB miejsca na dysku ■ Cena: 299 zł
Internet: www.techland.com.pl

Moja teraz znać angielski!

To już przesada!!! Takie programy za 19.90!?



eXtra Kolekcja

PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH

W serii eXtra Kolekcja Programów Komputerowych wydawane są tylko najlepsze tytuły opracowane przez wiodących polskich wydawców. Wszystkie są starannie wybrane i sprawdzone przez CD Projekt.

Szukaj w dobrych sklepach z programami i hipermarketach.

Licealista Matematyka

Andrzej Sawicki

Firma Edgar Multimedia postanowiła przyjść z pomocą licealistom, którzy przygotowują się do matury, egzaminów wstępnych na studia czy po prostu z rozmaitych powodów chcą sobie przypomnieć materiał szkoły średniej. W ofercie firmy jest również program MATEMATYKA. Rzecz o tyle cenna, że dotyczy tzw. Nowej Matury.

Aplikacja jest tak skonstruowana, że w zasadzie zastępuje większość podręczników (choć z pewnością nie zastąpi nauczyciela ani procesu nauki). Znajdziemy tu działy takie jak Nauka, Sprawdzian, Artykuły, Matura, Syllabus i Vademecum. Omówmy je po kolei.

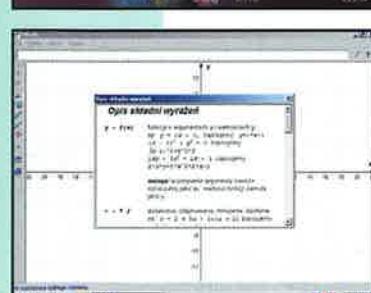
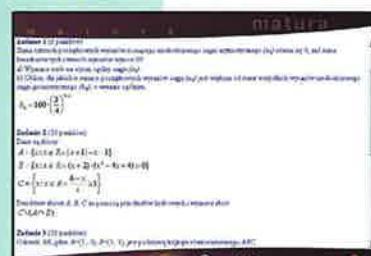
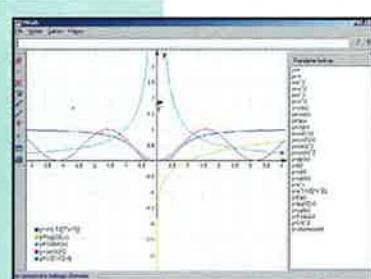
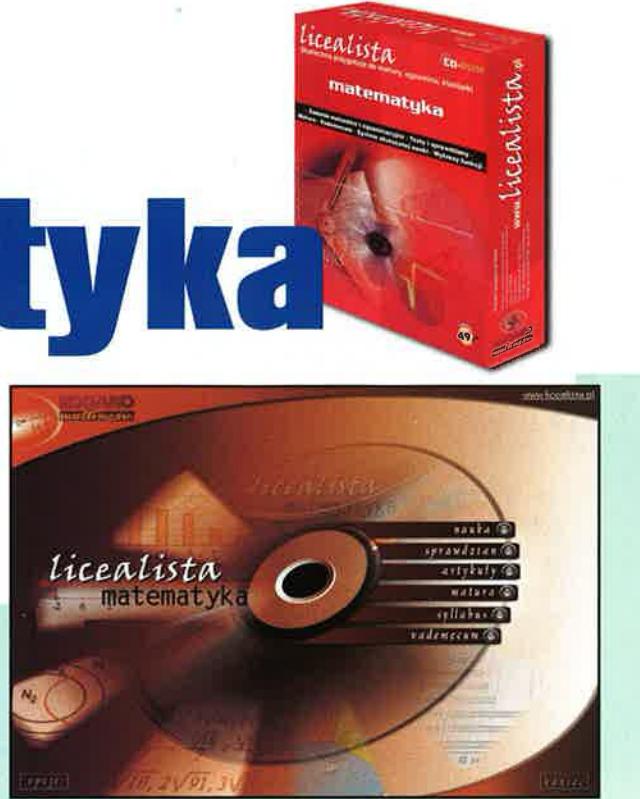
Nauka: obejmuje zadania (750 pytań testowych z podpowiedziami). Test jest zamknięty - do każdego pytania otrzymujemy cztery odpowiedzi, a Twoim zadaniem jest wskazanie właściwej. Zakres testów obejmuje liczby rzeczywiste, funkcje, równania i nierówności, ciągi liczbowe, elementy teorii prawdopodobieństwa i geometrię. W odróżnieniu od prawdziwych testów organizowanych przez niektórych nauczycieli, mamy nieograniczony czas i możemy wybierać odpowiedzi, dokonawszy uprzednio obliczeń. Te jednak musimy robić na kartce, z boku - nie ma możliwości skorzystania z kalkulatora wbudowanego przecież w komputer.

Sprawdzian: można się sprawdzić na trzech poziomach. Podobnie jak poprzednio, musimy wybrać z czterech odpowiedzi - tyle że pytania dotyczą rozmaitych działów matematyki. Sprawdzian może być mały (5 pytań), średni lub duży (20 pytań). W zasadzie nie widać różnic pomiędzy Sprawdzianem i Nauką. Co prawda, kolejność jest właściwa - najpierw musimy się czegoś nauczyć, by potem sprawdzić, czy to umiem.

Artykuły: dość luźny zbiór artykułów dotyczących techniki uczenia się, gospodarowania czasem przeznaczonym na naukę (nie samą nauką człowiek żyje), a nawet know-how zdawania na konkretną uczelnię (SGH). Ten działy jest akurat - moim zdaniem - jałowym pustostaniem. Autorzy artykułów dają niezwykle cenne porady typu: "jak się skupią, nauka pójdzie ci lepiej" albo "na egzamin zabierz długopis lub przynajmniej ołówek" i "koniecznie weź ze sobą zegarek". Jest to również odkrywcze, jak stwierdzanie, że "jeśli na świętym Piotra jest pogoda albo sfota, to na świętym Hieronima deszczek jest albo go ni ma". Można to sobie darować - "koń, jaki jest, każdy widzi" (B. Chmielowski, "Nowe Ateny"), pierwsza polska encyklopedia). Przeczytaj sobie, braciszku, "Sposób na Alcybiadesa" pana Nizurksiego, tam się dowiesz znacznie więcej o tym, jak zdawać egzaminy i jak się "naumieć", niczego się nie ucząc,

Matura: 8 zestawów zadań maturalnych z rozmaitych typów szkół z sesji wiosennej 2000/2001. Zestawy niestety nie zawierają prawidłowych odpowiedzi. Nad ich uzyskaniem musisz się potrudzić sam - z niewiadomym wynikiem. Dział kiepsko opracowany - w księgarniach można znaleźć zbiory zadań maturalnych z rozwiązaniami.

Syllabus: zawiera wiele informacji dotyczących Nowej Matury - podstawy prawne, zakres wymaganego materiału, sposób przeprowadzania egzaminu, a wszystko to jest bardzo rzetelnie przedstawione. Można się co prawda spierać z tym, czy Nową Maturę trzeba wprowadzać już w roku 2002 (chodzi słuchy, że jeszcze nie jest to takie pewne), ale przyszłorocznym maturzystom z pewnością zechcia się dowiedzieć, "jak będą



działy maturalne z rozwiązaniami".

INFO

Producent: Edgar Multimedia ■ Dystrybutor: Edgar Multimedia ■ Wymagania: P133, Win 95/98/ME/NT/2000 PL, 16 MB RAM, CD ROM x 8, SVGA
Internet: www.edgard.com.pl

Matura coraz bliżej...

Nagrywarki

DVD



Czeka nas kolejna "nagrywarkowa" rewolucja

Ilu z was posiada w swoim blaszaku nagrywarkę CD-RW? Jeszcze rok temu może co dziesiąty odpowiedziałby twierdząco. Dzisiaj, gdy urządzenia tego typu są niewiele droższe od zwykłych czytników, procent posiadaczy napędów CD-RW jest bardzo wysoki. Jednak wygląda na to, że już za kilka, kilkanaście miesięcy czeka nas kolejna rewolucja.

Łukasz Nowak

N a czym ta rewolucja ma polegać? Ano, jak to zwykle bywa, na wprowadzeniu nowej technologii, nowych produktów w nowych cenach. Mowa bowiem o możliwości nagrywania płyt DVD. Jak do tej pory, w branży komputerowej ten format przechowywania danych nie sprawdza się najlepiej. Powód - paradoksalnie to brzmi - za duża pojemność. Płytki DVD w podstawowej wersji mogą bowiem przechowywać do 4,7 GB danych. A producenci gier i programów nie są po prostu w stanie wytworzyć takiej ilości informacji w sensownym czasie. Wszak napisanie gierki z powodzeniem mieszczącej się na jednej płytcie i posiadającej wszelkie możliwe wodotryski (np. Deus Ex czy Max Payne) zajmuje często kilka lat. Jeżeli chcielibyśmy otrzymać 4,7 GB poziomów, muzyki czy tekstu, musiałibyśmy czekać na premiery całego dziesięciolecia.

Mimo to, powoli, po cichu, dokonuje się wymiana samych napędów CD na w pełni zgodne z nimi DVD. Nie są one sporo droższe, a zawsze jest to spory dodatek do funkcjonalności sprzętu. Wszak regularnie pojawiają się edycje czasopism z płytami DVD (na przykład CD-Action :)), a od czasu do czasu trafi się też jakaś perełka wśród gier, jak choćby specjalne wydanie kultowego Baldur's Gate. A do tego wszystkiego dochodzą filmy, na rynek których format DVD wdarł się istnym przebojem, niemal

Prędkości nagrywania

Rozwój nagrywarek CD-RW przyniósł ze sobą znaczący wzrost prędkości nagrywania. Pierwsze urządzenia tego typu potrafiły wypalać płytki CD-R zaledwie podwójną prędkością. Obecnie wartość ta wzrosła nawet do 20x. Czy w przypadku DVD będzie podobnie?

Prędkości transferu w przypadku DVD są mierzone nieco inaczej niż w przypadku CD. I tak: DVD 1x jest równe CD 8x, a DVD 2x - CD 16x. Obecnie dostępne nagrywarki DVD potrafią zapisywać płytki z rozmaitymi prędkosciami. Pioneer DVR-A03 dla krążków DVD-R osiąga stałą prędkość 2x, natomiast dla DVD-RW tylko 1x. Natomiast HP DVD100i zapisuje krążki DVD+RW z szybkością 2,4x.

Wartości te, licząc w MB/s, są więc zbliżone do najszybszych rozwiązań CD-RW. Należy jednak pamiętać, że na płytach DVD mieści się kilka GB danych. Dlatego zapisanie całego krążka może zająć nawet godzinę. Nie jest to mało. Wydaje się więc, że producenci będą się starali nadal rozwijać technologię napędów i nośników, aby udało się znacznie skrócić czas potrzebny na zapisanie danych. Należy przy tym pamiętać, że nawet przy obecnych osiągach pewna bariera może się okazać wydajność twardych dysków. Muszą one bowiem zapewniać spory zapas szybkości, aby móc dostarczać ciągły strumień danych do nagrywarki.



Najszybszej obecnie nagrywarki zapisanie całego krążka zajmie ponad pół godziny. Rozwój technologii powinien ten czas znacznie skrócić.



Urządzenia DVD-RAM mają przed sobą niepewną przyszłość. Prawdopodobnie dokonają niedługo swojego żywota wyparte przez nagrywarki DVD-RW lub DVD+RW.

dla, mimo że nagrywarki są już na rynku od ponad roku, a na dodatek nie kosztują kosmicznie dużo (ok. 2000 zł), nie zyskały praktycznie żadnego uznania.

Co prawda obecnie wprowadza się standard DVD-RAM V2.0, dzięki któremu można kupić zarówno nośniki bez tych koszmarnych pudełek, jak i czytniki DVD-ROM potrafiące czytać płytki DVD-RAM (np. Hitachi GD-8000), jednak na rynku, wśród dystrybutorów i sprzedawców, technologia DVD-RAM otrzymała już etykietkę niszowej i raczej należy się spodziewać jej naturalnej śmierci. Dokładają się do tego również astronomiczne ceny nośników. Płyta o pojemności 4,7 GB kosztuje grubo ponad 100 zł, co w porównaniu do krążków CD-RW za 5 zł wygląda bardzo źle.

Tak więc DVD-RAM ma raczej małe szanse na sukces. Produkty wypuszczono na rynek za wcześnie, technologia

caku niesionym do kumpla - to chyba dostateczne powody, żeby zainteresować się technologiami nagrywania DVD.

A próby wprowadzenia nagrywarek DVD na rynek są, raczej z marnym skutkiem, podejmowane od dawnych kilku lat. W połączeniu z liczbą mnogą rzecznika "technologia" brzmi to złowrogo i raczej pesymistycznie nastraja użytkownika do wydania kilku tysięcy złotych na sprzęt, który za kilka miesięcy może okazać się kompletnie nieprzydatny. Na szczęście wygląda na to, że wrzesień tego roku przejdzie do historii jako data początku nowej rewolucji "nagrywarkowej". A to za sprawą wprowadzenia do sprzedaży dwóch nowych urządzeń przez firmy HP i Pioneer. Żeby było śmieszniej, oba produkty działają na dosyć odmiennych zasadach, ale wygląda na to, że nie stoi na przeszkodzie ich wspólnej egzystencji. Prawda - byłby to chyba pierwszy tego typu przypadek w historii pęceta, ale wiele wskazuje na to, że właśnie tak się może stać. Zatem po kolei.

DVD-RAM

Tak właśnie nazywał się pierwszy standard zapisu. Jednak z DVD ma on wspólną chybę tylko dużą pojemność. Poza tym parametrem właściwie nic nie pasuje do DVD. Przez wszystkim płytki są produkowane w specjalnych kasetkach wyglądających bardzo podobnie do caddy (specjalny pojemnik na nośnik, używany w pierwszych modelach nagrywarek CD-R). Nie trzeba dodawać, że trudno coś takiego włożyć do zwykłego odtwarzacza DVD-ROM. A nawet gdyby się dało, to i tak większość z nich nie potrafiłaby przeczytać takiej płytki, gdyż jest ona zapisywana w całkowicie odmiennej technologii. Nazywa się ona PD (Phasewriter Dual) i swego czasu mignęła pod postacią urządzeń obsługujących pojemność 650 MB. Ma ona kilka zalet. Ważne jest na przykład to, że płytka PD widać jak normalną dyskietkę. Można bez żadnych driverów czy zapisu pakietowego zapisywać i kasować pliki za pomocą Eksploratora. Po usunięciu danych miejsce na PD jest natychmiast zwalniane. Jednak podstawowym minusem jest to, że płytki DVD-RAM nie da się przeczytać w praktycznie żadnym odtwarzaczem stacjonarnym i w bardzo wielu DVD-ROM-ach. I właśnie

Dane na nośniku DVD + RW są poukładane w sposób zbliżony do twardego dysku. Oznacza to, że można je zapisywać w dowolnej kolejności, w jakimkolwiek miejscu na płytcie.

Zamiast VHS?

Płyty DVD idealnie sprawdzają się przy dystrybucji filmów. Niestety do tej pory nie było możliwe ich wykorzystanie np. do nagrywania programów z telewizji. Kasety VHS nadal są więc bardzo popularne. Jednak już niedługo może się to zmienić. Firma Pioneer wyprodukowała bowiem... magneto-wid DVD-RW. Podłącza się go do telewizora przez złącze Euro albo zwykłym kablem cinch. Obsługa sprawdza się do kilku przyćisków i poza samym nośnikiem użytkownik nie dostrzega żadnej różnicy. No, może poza dostępem do dowolnego fragmentu nagrania bez konieczności przewijania taśmy.



była jeszcze niedopracowana i nie zadbanio o odpowiednie wsparcie przemysłu, mediów i dystrybutorów. Dlatego o kupnie napędu DVD-RAM należy raczej zapomnieć albo mieć bardziej silną wiarę w cuda.

DVD-RW

Drugą technologią zapisu krążków DVD jest DVD-RW (bardzo ważny jest znak minusa pomiędzy DVD a RW - a dlaczego? za chwilę). Z grubsza rzecz biorąc, jest to dokładnie to samo co CD-RW, tyle że znacznie zwiększo gęstość ścieżek, dzięki czemu na jednym krążku mieści się 4,7 GB danych. Dziedzictwo CD-RW ma swoje dobre i złe strony. Na pewno olbrzymią zaletą jest fakt całkowitej zgodności obu standardów. W nagrywarkach DVD-RW można bez żadnych problemów zapisywać krążki CD-R i CD-RW. Co więcej, praktycznie wszystkie nowe czytniki DVD-ROM (choć najstarsze modele - o szybkości do 4x - mogą mieć problemy) i większość stacjonarnych przeczyta płytka DVD-R i DVD-RW. Nieźle, prawda?

Jednak CD-RW zostało w spadku także wady. Buffer underrun - brzmi znajomo? Brzmi... No cóż, również przy nagrywaniu płytek DVD-R można taki komunikat zobaczyć. Wprawdzie zapewne szybko pojawią się poprawki zapobiegające temu zjawisku (jak znane już Burn Proof czy Just Link), jednak nadal będzie to tylko nadbudówka dla źle zaprojektowanego systemu.

Ciekawe, chyba jedną firmą promującą standard DVD-RW jest Pioneer. Nie jest to najlepszy znak. Pojedyncze przedsiębiorstwo nie jest w stanie wygospodarować dostatecznie dużej ilości pieniędzy na popularyzację tak poważnego standardu. Nie wróży to spadku cen urządzeń i nośników. Płytki DVD-R i DVD-RW oferują już dzisiaj wszystkie poważne firmy z branży mediów komputerowych (np. Verbatim czy TDK), co daje poważne nadzieję na rozwój tego formatu. Mimo wszystko raczej należałoby się wstrzy-

Wojna standardów

DVD-RAM

Pojemność na stronę: 1.46 GB; 2.6 GB; 4.7 GB
Dwustronne: TAK
Zgodne z DVD-ROM: tylko wersja 2.0, nowsze napędy
Swobodny dostęp: TAK
Zapis CD-RW: NIE
Buffer underrun: NIE

Rekomendacje:
Raczej nikła nadzieja na prze-
trwanie.

DVD-RAM



DVD-RW

Pojemność na stronę: 3.95 GB; 4.7 GB
Dwustronne: NIE
Zgodne z DVD-ROM: TAK, nowsze napędy
Swobodny dostęp: NIE
Zapis CD-RW: TAK
Buffer underrun: TAK

Rekomendacje: Ciekawe, ale bez wsparcie branży. Czekać.



DVD+RW

Pojemność na stronę: 4.7 GB
Dwustronne: TAK
Zgodne z DVD-ROM: TAK
Swobodny dostęp: TAK
Zapis CD-RW: TAK
Buffer underrun: NIE

Rekomendacje:
Najlepsza konstrukcja. Naj-
większe szanse na sukces.

DVD+RW



Można na 95% powiedzieć, że nagrywarki DVD wejdą do powszechnego użytku i wypią urządzenia CD-RW. Natomiast na 75% ogólnie obowiązującym standardem stanie się DVD+RW.

mać kilka miesięcy z zakupem i zobaczyć, czy pojawią się nagrywarki DVD-RW innych producentów i czy uda się dzięki temu obniżyć ich ceny. Standard jest bardzo obiecujący, jednak jeżeli nie uzyska szerokiego poparcia ze strony producentów, może nie wytrzymać wojny cenowej z konkurencją (która, mniej my nadzieję, niedługo nastąpi ;-)).

Napęd Pioneer DVR-A03 opisywaliśmy w numerze październikowym. Kosztuje on obecnie około 3000 złotych, a płytki DVD-R 4,7 GB można dostać (choć trzeba się ich trochę naszukać) już za 40 zł. Te kwoty brzmią bardzo zachęcająco. Przypomnij tylko, że jeszcze trzy lata temu nagrywarka CD-R kosztowała... około 3000 zł, a płytka 40 zł. I co? Nadal nie wiezicie, że to może się udać?

DVD+RW

Ha! Minus w nazwie technologii był jednak bardzo istotny. Mimo tylko jednoznakowej zmiany DVD+RW jest całkowicie odmiennym standardem niż DVD-RW.

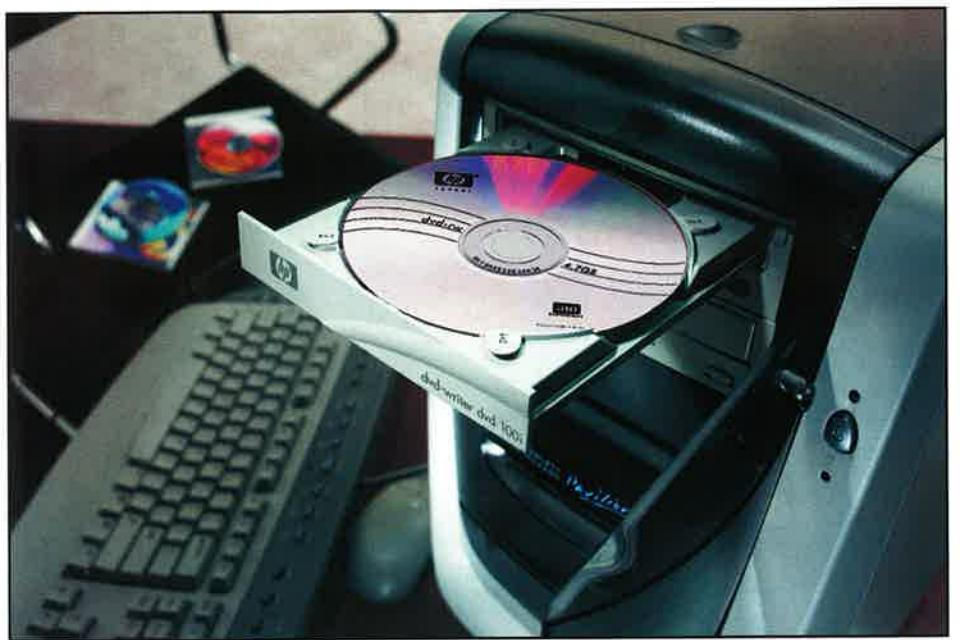
Wspiera go duże konsorcjum



DVD-RW jest już bardzo rozsądną technologią. Jednak praktycznie jedyną firmą promującą ten standard jest Pioneer. Na dłuższą metę może się to okazać zbyt małym poparciem, aby rywalizować z potężnym DVD+RW Alliancem.

Uporządkowano system plików, zmianom uległy także sposób zapisywania informacji potrzebnych do korekcji błędów, a błędy wycierania bufora przy nagrywaniu z definicji się nie zdarzają. Jak to wszystko możliwe? A co ze zgodnością z dotychczasowym sprzętem? Otóż trzeba tutaj wyjaśnić kilka technicznych szczegółów. Cała trudność zapisu danych na krążkach DVD pojawia się w trakcie samego procesu nagrywania. Kiedy płytka jest już nagraana i trzeba ją tylko odczytać, większość problemów znika. Dlatego potężne zmiany, niezbędne do użycia nowego standardu, dotyczą wyłącznie sprzętu zapisującego. Zwykłe odtwarzacze nie wymagają praktycznie żadnych modyfikacji. Dane na nośniku DVD+RW są poukładane w sposób zbliżony do twardego dysku. Oznacza to, że można je zapisywać w dowolnej kolejności, w jakimkolwiek miejscu na płytce (w CD-RW muszą być dostarczane ciągły strumieniem od początku do końca). Co więcej, nagrywarka może podzielić plik na kilka fragmentów i "pupuchać" je tam, gdzie będzie miejsce. Dla systemu operacyjnego taki zbiór danych nadal będzie widoczny jako jeden. Dokładnie w ten sam sposób dane są zapisywane na dyskach, dyskietkach czy ZIP-ach. Dodatkowo wprowadzono bardzo zaawansowane algorytmy korekcji danych, które umożliwiają poprawny odczyt nawet w przypadku mocnego porysowania płytki.

Wszystkie te informacje zajmują jednak sporo dodatkowego miejsca. Dlatego nagrywarki niejako "oble-



HP właśnie wprowadza do oferty swoją pierwszą nagrywarkę DVD+RW. Oferując pełną kompatybilność z CD-RW, dobrze dopracowaną konstrukcję i olbrzymie wsparcie ze strony przemysłu może się ona okazać wielkim rynkowym hitem.

wają" prawdziwe dane dodatkowymi blokami. W tym celu nagrywarki DVD+RW posiadają znacznie precyzyjniejszy laser niż zwykłe DVD, dla których wszystkie zmiany są całkowicie niewidoczne. Właśnie dlatego płytki nagrane w nowej technologii mają być odczytywane przez dokładnie wszystkie, nawet najstarsze czytniki komputerowe i stacjonarne. Dodatkowym atutem zastosowania takiego lasera jest możliwość bezproblemowego nagrywania krążków CD-R i CD-RW z odpowiednio dwunasto- i dziesięciokrotną prędkością. Nic zatem nie stoi na przeszkodzie, aby urządzenia zapisujące DVD+RW bardzo szybko wyparty z rynku mocniejsze nagrywarki CD-RW.

W czasie pisania tego artykułu do Polski właśnie płynął pierwszy transport z nagrywarkami HP DVD-writer 100i. Mają one być dostępne w sklepach za 3200 zł, a cena nośnika nie powinna przekroczyć kilkunastu dolarów (około 60 złotych). Biorąc pod uwagę to, że jest to pierwsze urządzenie obsługujące nową technologię, kwoty te naprawdę nie są bardzo wygórowane. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze (a wszelkie znaki na ziemi i niebie mówią, że tak się stanie), już za rok tego typu nagrywarka powinna kosztować około 1000 zł, a nośniki raczej nie będą droższe niż 20 - 30 zł.

Wspomniane urządzenie firmy HP powinno być lada moment dostępne dla prasy, więc jest bardzo duża szansa, że już w następnym numerze CD-Action przeźródźnie dokładny opis tej bardzo ciekawie zapowiadającej się nagrywarki.

Technologia DVD+RW wydaje się zdecydowanie najbardziej obiecująca ze wszystkich tutaj przedstawionych. Olbrzymie poparcie przemysłu, nowa, przemyślana specyfikacja formatu i bardzo rozsądną polityką cenową powinny sprawić, że właśnie DVD+RW stanie się ogólnie uznany standardem.

Internet

- DVD + RW Alliance**
<http://www.dvdrw.com/>
- HP**
<http://www.hpcdwriter.com/>
- Hitachi**
<http://www.hitachi.com/storage/>
- Toshiba**
<http://www.toshiba.com/taecdpd/>
- Verbatim**
<http://www.verbatim.com/>
- TDK**
<http://www.tdk.com/multimedia/dvd.html>

Kupić, nie kupić...?

Na to pytanie odpowiedź jest jak zwykle skomplikowana. Można na 95% powiedzieć, że nagrywarki DVD wejdą do powszechnego użytku i wyprą urządzenia CD-RW. Natomiast na 75% ogólnie obowiązującym standardem stanie się DVD+RW. To mocne stwierdzenia, owszem, jednak sytuacja dzisiaj do złudzenia przypomina tę sprzed trzech lat. Wtedy nagrywarki CD-RW miały już za sobą cięszą historię, ceny urządzeń i nośników były praktycznie identyczne, jak w przypadku DVD obecnie, a wszyscy równie ostrożnie podchodziли

do nagrywania CD, jak dzisiaj do DVD. Dodatkowo czytnik CD-ROM, mimo że bardzo popularny, nadal nie

stanowił podstawowego wyposażenia wszystkich komputerów.

Jeśli chodzi o konkretne rekomendacje, to jeśli widzisz wokół siebie setki, tysiące płyt CD-R, nie za bardzo możesz się już potać, co, gdzie nagrałeś, a na dodatek wydanie 3000 zł nie przeraża cię za nadto, to bez większych obaw możesz sobie sprawić nagrywarkę DVD+RW. Kiedy ten tekst zostanie wydrukowany, na rynku będą zapewne dostępne pierwsze urządzenia tego typu. Jeżeli natomiast lubisz ryzyko i musisz natychmiast zapisać kilka płyt DVD, już dzisiaj możesz kupić urządzenie Pioneer DVR-A03 (DVD-RW). Z czystym sumieniem można je polecić, z zastrzeżeniem jednak, że za rok czy dwa płytki do niego mogą być również drogie co dzisiaj albo w ogóle nie będzie można ich dostać. DVD-RAM? Raczej nie polecane. Ma bardzo małe szanse na przetrwanie przyszłego roku. Choć wersja 2.0 (bez caddy, czytane przez DVD-ROM) może jeszcze namieszać.

A skoro już o wybieraniu technologii mowa, to warto wspomnieć, że wcale nie musi się okazać, że któryś ze standardów zdominiuje rynek, a pozostałe znikną. Równie dobrze wszystkie trzy formaty mogą funkcjonować równolegle. Skoro różnice pomiędzy nimi widoczne są jedynie przy nagrywaniu, a później płytki zachowują się niemal identycznie, to nie ma technicznych przeciwwskazań, aby nie używać którejś technologii. Jednak historia uczy, że ekonomia, wojna cenowa i zróżnicowane poparcie w branży może skończyć się przetrwaniem tylko jednego standardu. Wówczas mogą pojawić się poważne problemy z dostępem do nieprodukowanych rodzajów nośników, czyniąc stare nagrywarki prawie całkiem nieprzydatnymi.

Czas pokaże, jak sytuacja się rozwinie. Jednak wydaje się, że można stawić na uzyskanie popularności przez standard DVD+RW. Jeszcze przez kilka, może kilkanaście miesięcy tego typu urządzenia będą nieco za drogie dla przeciętnego domowego odbiorcy, jednak bez problemów będzie na nie stać firmy i zamożniejszą grupę użytkowników. Później - nie dalej niż za dwa lata - technologie zapisu płyt DVD staną się równie popularne co dzisiaj CD-RW. Można być tego niemal pewnym.

Nagrywanie filmów

CD-RW stało się istnym cierniem w oku przemysłu programistycznego i muzycznego. Kopiowanie płyt z programami i dźwiękiem drastycznie zmniejsza szansę wielkich korporacji, które zupełnie nie mogą sobie z tym problemem poradzić. Kiedy pojawiły się filmy na DVD, mówiono, że są bezpieczne, gdyż nie da się w domu skopiać kilku gigabajtów danych. A nawet gdyby, to taka operacja będzie kosztować wielokrotnie więcej niż zakup nowej, tloczonej płytki. Wizja masowego dostępu do urządzeń zdolnych do zapisu na 4,7 GB danych na krążku w cenie kilkunastu dolarów musi też spędzić sen oczu całego Hollywood. Czy słusznie? Wciąż trudno powiedzieć.

W oficjalnych materiałach z firmy HP znajduje się informacja, że kopowanie filmów z płyt DVD będzie na nich sprzecznie niemożliwe. Sprawę ma załatwiać sprzętowy zakaz zapisu kodu CSS. Jest nim szyfrująca całą płytę i w teorii może odczytać taki szyfr jedynie czytnik. Jednak chyba wszyscy słyszeli o odczynie przez FBI studenta, który napisał maleńki program o nazwie... DeCSS. Jak nietrudno się domyślić, służy do odszyfrowywania dolnej płyty z filmem i kopiowania danych na dysk. A przecież nie można zatrzeć sprzętowej blokady na kopiowanie niezasyfrowanych danych, bo niby jak nagrywarka ma rozpoznać, że to akurat jest film i że cały proceder odbywa się w sprzeczności z prawem? A zbyt było zabawne, standard DVD przewiduje szyfrowanie wyłącznie jako opcję. Dlatego wszystkie odtwarzacze, komputerowe czy stacjonarne, muszą obowiązkowo potrafić odczytać niezasyfrowaną płytę. No i kóżko się zamknie. Bierzemy oryginalny film, rzućmy go na dysk, zapisujemy jako zwykłe dane na DVD+RW i mamy gotową, w pełni funkcjonalną kopię.

Niestety ten proceder może bardzo mocno zabić przemysł filmowy, który już obecnie jest podrażniony wciąż rosnącą liczbą piratów w formacie DivX czy MPEG-4, rozpowszechnianych na zwykłych płytach CD. Wydaje się, że nie będzie on w stanie przeciwstawić się upowszechnianiu urządzeń do zapisu DVD. Jednak przy bezsiedziści wszelakich zabezpieczeń, które w kilka dni padają ofiarą zdolnych panów z Buga, już zaczynają się pojawiać gwałtowne ataki prowadzone na drodze sądowej. W Niemczech funkcjonował przez moment poważnie wyglądający podatek od... kupna nagrywarki CD-RW. Na szczęście Sąd Najwyższy tego kraju zakazał jego pobierania. Miejmy nadzieję, że podobne podejście nie staną się powodem do podwyższania cen urządzeń i nośników. Wszak efekty popularyzacji mediów zapisywanych o dużej pojemności nie sprawdzają się wyłącznie do upowszechnienia piracy, które stało się istną plagą ostatnich lat.

Chcesz skopiać film na DVD?
Teoretycznie się nie da - zabezpieczenia nie pozwalają. Jednak przy odrobieniu inwencji nie stanowią on żadnej bariery. Branża filmowa i programistyczna mogą ponieść potężne straty wynikające z upowszechnienia nagrywarek DVD.



Szybciej niż myślisz...

NIE UCIEKNIESZ



sprzed telewizora w listopadzie

BĄDŹ Z NAMI! W LISTOPADZIE oglądaj SERIAL ANIME:
KRONIKA WOJNY NA LODOWISZCACH
DRAZ SPORTY EKSTREMALNE
DRAZ CYFRA+

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST
W DOBRYCH SIĘCIACH KABLOWYCH
DRAZ NA PLATFORMIE CYFRA+
ZAMÓWI: (22) 54 53 999

HYPER DODZIENIENIE 0 800 20 00
PO PROGRAMIE MINIMAX.

HYPER@CPLUS.COM.PL

Nowości sprzętowe

LG Electronics Polska bierze udział w otwarciu jednej z 25 superpracowni komputerowych, którą stworzono w ramach projektu "Internet w Szkółach", realizowanego pod patronatem Prezydenta RP - Aleksandra Kwaśniewskiego. LG Electronics jest jednym z 8 sponsorów zaproszonych do współpracy obok takich firm, jak Intel, Microsoft czy Seagate. Projekt "Internet w Szkółach" ma na celu utworzenie 25 wysoko wyspecjalizowanych laboratoriów komputerowych wyposażonych w nowoczesny sprzęt komputerowy, który umożliwi uczniom z małych ośrodków w całym kraju dostęp do Internetu oraz realizowanie własnych pomysłów. Laboratorium pozwoli ponad 13 000 uczniom i studentów korzystać z zasobów światowej sieci informacyjnej. Nawiązać nowe kontakty, a także przygotować ich do życia w społeczeństwie informacyjnym. Otwarcie laboratorium komputerowego przy Gimnazjum Gminnym w Sobótce zbiegło się z oficjalną inauguracją roku szkolnego w Polsce, której dokonał Prezydent RP - Aleksander Kwaśniewski. Laboratoria wyposażone są w dziesięć stacji roboczych i serwer, a całość połączono w sieć lokalną z dostępem do Internetu. W ramach projektu LG Electronics Polska dostarczyła 15-calowe monitory LG StudioWorks 560N. www.lge.pl

Materiał wybuchowy to nie jest, ale jest to... C3



VIA Technologies Inc., wiodący producent chipsetów, mikropocessorów, multimedialnych chipów i rozwiązań komunikacyjnych w dniu dzisiejszym zaprezentował podczas odbywającego się w Beijing VIA Technology Forum nowy procesor VIA C3(tm) 866 MHz. Najnowsza wersja procesora VIA C3(tm) oparta jest na rdzeniu wcześniejszej nazywanym EZRA, który zadebiutował z częstotliwością 800MHz i był pierwszym na świecie, który wykonano w technologii 0.13 mikrona. Procesor VIA C3(tm) zaprojektowano w sposób zapewniający wydajność oraz bardzo niskie zużycie energii, dzięki czemu podczas pracy wydaje małą ilość ciepła (przy wykorzystaniu technologii Cool Processing). Cechy te w połączeniu z dobrą wydajnością w aplikacjach biznesowych, pełną kompatybilnością ze standardem Socket 370 i dość wysoką niezawodnością powodują, iż VIA C3(tm) zwiększa swoje udziały w



Dane techniczne: Gravis Destroyer Tilt

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 1,7 m ■ Liczba przycisków: 6
■ Dodatkowe: funkcja Tilt



Dane techniczne: Gravis Eliminator GamePad Pro

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 1,8 m ■ Liczba przycisków: 10
■ Dodatkowe: przycisk Precision

Zniszczenie i eliminacja Gravis Destroyer Tilt i Eliminator GamePad Pro

■ techNICK

Po raz kolejny firma Gravis pokazuje, że nie zaspia gruszek w popiele i pracuje zawiście nad nowymi konstrukcjami akcesoriów komputerowych, które mogą zainteresować potencjalnych nabywców. Tego typu podejście pozwala gracjom na uzyskanie manipulatorów o dobrych parametrach za w miarę niską cenę.

Tym razem w nasze umięcone granie ręce (na klawiaturze) wpadły dwa joypady zaprojektowane przez firmę Gravis, a są to Destroyer Tilt oraz Eliminator GamePad Pro.

Pierwsza konstrukcja, czyli Gravis Destroyer Tilt, z pozu nie wyróżnia się niczym szczególnym. Szary plastik w połączeniu z fioletowym półprzecząstym tworzywem oraz kolorowymi przyciskami stwarzają wrażenie prostej, wręcz dziecięcej konstrukcji. Za tym specyficzny kamuflażem, a tak po prawdziwej to w jego środku, ukrywa się układ elektroniczny umożliwiający sterowanie obiekta mi na ekranie za pomocą wychylania manipulatora. Kilka innych firm zastosowało podobne rozwiązania w swoich urządzeniach, lecz przyznamy, że do tej pory niewiele z nich przypadło mi do gustu. Dlatego dość sceptycznie podchodziłem do konstrukcji Gravisa. System Tilt sprawdza się nad wyraz dobrze, co udostępniło dość długą grę w symulację lotu myśliwcami - i nie tylko pad się wychylał, ale też i mój znajomy balansował cały ciałem, co przysporzyło nam sporo zabawy. Funkcję rozpoznawania wychylenia można wyłożyć przyciskiem umieszczonym na środku urządzenia, a wtedy cyfrowy D-Pad zamienia się w przefążnika typu Hat na zwykły ośmio-kierunkowy pad. Cztery przyciski umieszczone pod kciukiem przerwają dloni oraz dwa znajdują się w przedniej części (tam, gdzie przyłączony jest przewód) pozwalają na obsługę większości potrzebnych w grach funkcji. Mankamentem tej konstrukcji jest według mnie dość krótki przewód połączony, gdyż przy właczonym rozpoznawaniu wychylenia przydałyby się większa swoboda ruchu.

Dodatekne oprogramowanie pozwala na skonfigurowanie klawiszy oraz funkcji manetek w dowolny i wygodny dla użytkownika sposób. Oczywiście można użyć jednej z kilku dostępnych, predefiniowanych przez projektantów opcji, które dopasowano do wybranych pozycji. Wykorzystując stworzone już wcześniej nastawy, bez problemu - zmieniając poszczególne opcje - konfigurujemy wszystko tak, by grało się nam jak najwygodniej.

Opisane pady produkowane przez Gravisa potwierdzają dbałość tej firmy o klienta. Jeśli zatem któraś z konstrukcji przypadła ciętnom do gustu, to pozostało tylko udać się do sklepu i sprawdzić trafność naszych spostrzeżeń na własnej skórze i... kupować.

Gravis Destroyer Tilt

Cena: 145 zł* ■ Dostarczyl: AKON Sp. z o.o., ul. Magazynowa 5, 02-652 Warszawa, tel. (0 22) 843 00 60, faks (0 22) 649 84 96

■ ergonomiczny kształt ■ funkcja Tilt

■ niezbyt długi przewód

Internet: www.gravis.com

Gravis Eliminator GamePad Pro

Cena: 99 zł* ■ Dostarczyl: AKON Sp. z o.o., ul. Magazynowa 5, 02-652 Warszawa, tel. (0 22) 843 00 60, faks (0 22) 649 84 96

■ gumowe paski zapobiegające ślizganiu się dloni

■ brak polskiej instrukcji do oprogramowania

Internet: www.gravis.com

* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Testowaliśmy to dla Ciebie



Dane techniczne:

Podłączenie: port USB

■ Długość przewodu: 2 m

■ Liczba przycisków: 6

■ Dodatkowe: przepustnica

WingMan Attack 2 jest jedną z najtańszych konstrukcji firmy Logitech, co wcale nie oznacza, że wykonano go bez dbałości o jakość i ergonomię.

Dżojstik dla każdego

Logitech WingMan Attack 2

■ Mike-L

Dżojstiki produkowane przez "markowe" firmy charakteryzują się niezaprzeczalnie wysoką jakością wykonania, która często idzie w parze z dość sporą, jak na kieszeń przeciętnego Kowalskiego, ceną. Czy można to zmienić?

WingMan Attack 2 to propozycja firmy Logitech skierowana do mniej zasobnych użytkowników, którzy pragną bawić się grami za pomocą precyzyjnych kontrolerów, niekoniecznie rujujących ich budżet. Konstrukcją jest klasycznym dżojstikiem, przeznaczonym raczej dla praworęcznych graczy. Ergonomiczne zaprojektowana manetka zawiera podstawkę pod nadgarstek, dzięki czemu możliwe jest granie przez kilka godzin bez zbytniego męczenia dloni. Na główce manipulatora umieszczono oprócz będącego już standardem cyngla - także trzy dodatkowe przyciski obsługiwane kciukiem. Aby zmniejszyć koszty produkcji, zrezygnowano z przełącznika HAT (zmiana na widoków w grze lub ustalanie celu w symulatorach lotu), który przydaje się głównie w zaawansowanych symulatorach lotu. Dwa dodatkowe klawisze umieszczone po lewej stronie przedniej części podstawy dżojstika, dzięki czemu lewą dlonią można nie tylko przytrzymać manipulator, ale także używać piątego i szóstego przycisku. Kciuk naszej lewej ręki także nie pozostanie bezczynny, gdyż jego zadaniem będzie precyzyjne sterowanie przepustnicą, której nie zabrakło w Logitech WingMan Attack 2. Całość połączona jest z komputerem za pomocą dwuwymetrowego przewodu zakończonego wtyczką USB. System operacyjny sam rozpozna podłączone urządzenie, a nam pozostanie tylko przyporządkowanie w grze odpowiednich funkcji dla poszczególnych przycisków i... granie.

Jeśli macie sto złotych na dżojstik i zastanawiacie się, na jaki się zdecydować, to polecam Logitech WingMan Attack 2, gdyż na tej konstrukcji się nie zawiedziecie.

Logitech WingMan Attack 2

Cena: 95 zł* ■ Dostarczyl: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633-11-99, faks (0 22) 693-86-06

■ ergonomiczne i solidne wykonanie ■ długi przewód połączony

■ sterowanie tylko prawą ręką

Internet: www.logitech.com, www.megabajt.com.pl

Parker Przyjemność pisania



Kup Parkera i wygraj!

Pierwszy w Polsce MiniCooper może być Twój. Czekają jeszcze odtwarzacze MP3, a 500 pierwszych uczestników konkursu otrzymają wszechstronne bluzy z polaru. O szczegóły pytaj sprzedawców w sklepach z artykułami piśmienniczymi. Nie zwlekaj.

Akcja trwa od 24 sierpnia do 31 października 2001 roku.

1
MiniCooper

50
Odtwarzaczy
MP3

500
Bluz z
polaru

Pisząc Parkerem używasz doskonałego artykułu piśmienniczego z klasą zaprojektowanego na miarę nowego wieku. Jednak idea pozostała niezmieniona od lat – pisanie nie musi być męczące i nudne. Spróbuj pisać Parkerem, to prawdziwa przyjemność.

Sprawdź, co się za tym kryje:
www.parker-promocja.pl
0 801 66 46 36*

* Koszt połączenia lokalnego

PARKER®

Nowości sprzętowe

ryku, jest idealnym rozwiązaniem dla szerokiego spektrum komputerów ValuePC, notebooków, serwerów i rozwijającego się rynku nowej generacji cyfrowych urządzeń (Digital PC Appliances).

www.viatech.com

Kamera na smyczy i bez



Creative PC-CAM 300 to kamera internetowa, którą można odłączyć od komputera. Bazując na sukcesie poprzednich dwóch generacji kamer, w tym przełomowej kamery WebCam Go Plus, nowa kamera PC-CAM 300 firmy Creative oferuje dodatkowe możliwości, zaawansowaną konstrukcję układu optycznego i jeszcze wyższy poziom elastyczności. Konstrukcja PC-CAM 300 wykorzystuje cyfrowe możliwości systemu. Oprócz rejestrowania cyfrowych fotografii i filmów - gdy jest podłączona do komputera, oraz cyfrowych fotografii - gdy jest od niego odłączona. Nowa kamera może rejestrować we wbudowanej, 8 MB pamięci "minifilmu" o długości do 75 sekund lub rejestrować do 30 minut nagrania głosowego. W połączeniu z bogatym zestawem możliwości po odłączeniu od komputera oraz wbudowaną inteligentną lampą błyskową, która umożliwia pracę ręczną lub automatyczną oraz eliminację efektu "czterech oczu", nowa kamera jest dobrym rozwiązaniem na biurko. Po podłączeniu do komputera PC-CAM 300 rejestruje obraz z głębokością 16,7 mil-



lionów kolorów i szybkością 15 klatek na sekundę (640 x 480) lub 30 klatek na sekundę (352 x 288). Przy zastosowaniu interpolacji może również rejestrować cyfrowe fotografie o rozdzielcości do 1024 x 768. Po odłączeniu od komputera kamera może zarejestrować do 128 zdjęć w rozdzielcości 640 x 480 lub niewygodną liczbę 255 zdjęć w rozdzielcości 320 x 240. Firma Creative zwróciła szczególną uwagę na ogólną wygodę użytkowania. Zaowocowało to nową, dwuczęściową konstrukcją, która przyciąga wzrok, zaś użycie ka-



Dane techniczne myszy

- Technologia: optyczna
- Liczba przycisków: 4
- Zasięg: do 2 m
- Dodatkowe: rolka, połączenie radiowe
- Podłączenie: USB, PS/2
- Zasilanie: 2 baterie AA



Nie dość, że zestaw wygląda nad wyraz ekskluzywnie, to pozwala na niezwykle wygodną pracę z aplikacjami w systemach Windows.

Logitech Cordless Desktop Optical

■ Maciej Lewczuk

W poprzednim numerze mieliście okazję zapoznać się z naszą opinią na temat konstrukcji firmy Logitech. Tym razem dostarczono nam kolejną wersję kompletu urządzeń służących do wprowadzania danych i sterowania kursorem, czyli klawiatury internetowej i myszy.

Logitech Cordless Desktop Optical jest kontynuacją zestawów opracowywanych przez inżynierów i oferowanych od lat przez najbardziej znane firmy produkujące akcesoria komputerowe. Kolejny zestaw już tradycyjnie pozbawiony jest, jeśli można to tak nazwać, "pęt", czyli przewodów łączących poszczególne elementy z komputerem, w klawiaturze oraz mysz wbudowanego bowiem nadajnika radiowego. Odbiornik wyposażony jest w dwa przewody: jeden dla klawiatury zakończony wtyczką PS/2 oraz drugi dla myszy z kołatką USB, którą poprzez dołączoną przejściówkę można podłączyć do odpowiedniego portu PS/2. Zasięg roboczy, czyli taki, w którym nie następuje przekłamania przesyłanych danych, to maksymalnie dwa metry. Nie jest to nadzwyczajnym wynikiem, zawsze że klawiatura zasilana jest czterema bateriami lub akumulatorami AA (standardowe "paluszki"), a mysz dwoma. Jeśli chodzi o mysz, to nie można się dziwić, gdyż do odczytywania jej ruchów wykorzystywana jest laserowa dioda, dzięki której można jej używać niemal na dowolnej, gładkiej powierzchni, jednak zabiera to dość sporo energii. Co do zasięgu nadajnika klawiatury, to muszę przyznać, że troszkę się zawiodłem.

Jak widać na zdjęciach, całość charakteryzuje się dość niebanalną stylistyką. Mysz dopasowana jest do standardowej wielkości dłoni, posiada dwa przyciski po obydwu stronach rolki będącej trzecim przyciskiem, a pod kciukiem, w dolnej części szczególnie wyprofilowanej wnęki, znajduje się czwarty. Jest on dość mały i czasem może zdarzyć się, że przypadkowo go wcisniemy. Klawiatura wykonana w większości z tworzywa w kilku odcieniach szarości sprawia wrażenie bardzo dobrze i ergonomicznie zaprojektowanej. Jest to jak najbardziej pozytywne skojarzenie, gdybyśmy myśleli o odpowiedniej wielkości poszczególnych klawiszy, a mam tu na myśli szczególnie Spacje, Shift oraz BackSpace i Enter. Co do klawiszy dodatkowych, to przemieszczono je w wyraźnie wydzielonych blokach, z których naj-

Dane techniczne klawiatury

- Połączenie: radiowe ■ Liczba przycisków dodatkowych: 18 ■ Zasięg: do 2 m ■ Dodatkowe: rolka, połączenie radiowe ■ Podłączenie: PS/2 ■ Zasilanie: 4 baterie AA



KONKURS

Nadchodząca premiera filmu AI to dobra okazja do ogłoszenia ciekawego konkursu. Myślimy, iż ufundowane przez dystrybutora filmu nagrody zachęcą do wzięcia udziału liczne grono czytelników CDA.

Aby wziąć udział w naszej zabawie, należy odpowiedzieć (wyłącznie na kartkach pocztowych) na dwa pytania:

1. Kto jest reżyserem tego filmu?
2. Co po polsku oznacza skrót "A.I."?

Kartki z odpowiedziami i CZYTELNYM PODPISEM POD NIMI, z dopiskiem A.I., przesyłacie na adres redakcji do końca tego roku.



A oto, co możecie wygrać:

- 10 kaset VHS z filmami s.f.
- 3 zegarki Casio Sport
- 1 konsolę do gier GameBoy
- 5 płyt CD z muzyką do filmu

Uwaga! Oświadczam, że wiem, iż wzięcie udziału w ww. konkursie jest jednocześnie wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych przez wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i wykorzystanie ich w celach handlowych oraz marketingowych związanych z ofertami www. wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych. Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowości sprzętowe

lumenów). Pozwala to na przedłużenie żywotności lampy z 1000 godzin do odpowiednio 1500 lub 2000 godzin. Równocześnie zostaje zredukowana głośność pracy do poziomu zaledwie 36 dB. Dzięki zastosowaniu technologii AutoSense projektor automatycznie reaguje na dostarczony sygnał i koryguje ustawienia pod kątem optymalizacji jakości obrazu. NEC VT45 pozwala też na korekcję efektu Keystone'a i cyfrowy zoom do 400%. Projektor waży 2,5 kg, a jego gabaryty to 299 mm x 90 mm x 207 mm.

NEC VT45 jest urządzeniem, które mimo niskiej ceny ma charakterystykę porównywalną z projektorami profesjonalnymi. Dostarczając urządzenia w naszym kraju zajmuje się firma Image Recording Solutions. NEC VT45 dostępny będzie od września, a jego cena wyniesie 3032 euro. www.irs.com.pl

Yamaha i odtwarzacze osobiste



Firma Yamaha wzbogaca ofertę o kompaktowy napęd CRW-70. Yamaha CRW-70 gwarantuje najwyższą jakość nagrywania, a jednocześnie jest doskonałym partnerem każdego notebooka, łączy znakomite parametry (12xCDR, 8xCD-RW, 24xCD-ROM) z bezpieczeństwem zapisu, który zapewnia wbudowana technologia SafeBurn zapobiegająca występowaniu błędu opróżnienia bufora. Dodatkowym zabezpieczeniem jest system Kontroli Optymalnej Prędkości Zapisu odpowiedzialny za ustalanie właściwych parametrów nagrywania. Model wyposażono w interfejs USB 2.0, który pozwala na korzystanie z wysokich prędkości zapisu, a zarazem jest w pełni kompatybilny z USB 1.1. Ekstrakcja audio odbywa się z maksymalną prędkością 24x. Warto także wspomnieć o buforze, którego pojemność wynosi 8 MB. Miłośników muzyki ucieče fakt, że CRW-70 umożliwia odsłuchiwanie plików muzycznych zapisanych w formacie MP3, co daje do 10 godzin muzyki tylko z 1 płyty CD.

Garść danych technicznych:
Interfejs: USB 2.0 (kompatybilny z USB 1.1)



Dane techniczne: Canon Digital IXUS V

- Rozdzielcość: 640 x 480 i 1600 x 1200 punktów
- Matryca: CCD 2,1 megapiksela
- Powiększenie optyczne/cyfrowe: 2x/2,5x
- Czułość: ISO 100/150 (słabe oświetlenie)
- Nośnik: karta CompactFlash 8 MB
- Podłączenie do PC: USB
- Zasilanie: akumulator Li-ion 680 mAh

Digital IXUS V to kolejna konstrukcja Canona, która charakteryzuje kompaktowe rozmiary i spore możliwości połączone z wysoką jakością wykonania.

Piątka Canona

Canon Digital IXUS V

■ techNICK

Ostatnio prawdziwy "potop" załał sklepy wszelkiej maści fotograficznymi aparatami cyfrowymi. Co ciekawe, część z nich to identyczne konstrukcje sprzedawane po różnych cenach i pod różnymi nazwami. Jeśli jednak spojrzeć na ofertę większych firm zajmujących się produkowaniem tego rodzaju sprzętu, można zauważyc tendencję do tworzenia coraz lepszych konstrukcji.

Kolejną propozycją ze stajni Canona jest cyfrowy aparat fotograficzny Digital IXUS V. Na pierwszy rzut oka nie różni się on zbytnio od prezentowanej w poprzednim numerze konstrukcji, lecz - jak to się zwykło mawiać - dibał tkwi w szczegółach. Rozdzielcość zdjęć, jakie można zapisać na karcie CompactFlash, tak jak w poprzedniku, to 640 x 480, 1024 x 768 oraz 1600 x 1200, lecz dodano możliwość wyboru nie dwóch, a trzech stopni kompresji danych. Pierwszy to Normal (standardowa), Fine (dokładna) oraz SuperFine (bardzo dokładna). Ostatnia opcja pozwala na uzyskanie naprawdę wysokiej jakości zdjęć bez zbytniej straty szczegółów, lecz wiąże się to z zajmowaniem przez pojedynczy plik z obrazem dużo większej ilości miejsca na nośniku. Zapisywane filmy także jest bardzo przydatną funkcją, choć ograniczona pojemność karty (8 MB) nie pozwala na umieszczenie więcej niż trzydziestu sekund materiału w najniższej rozdzielcości, czyli 160 x 120 punktów, choć można ustalić także wielkość obrazu na 320 x 200 (10 sekund) oraz 640 x 480 (cztery sekundy). Do czego mogą się przydać sekwencje filmowe? Przykładowo do umieszczenia na witrynach internetowych lub w wujkowiu lub cioci z oczami prześać filmik z dokonaniami naszego kotka/dziecka/rybki/innych (niepotrzebne skreślić). Jak wiadomo, animacja oddaje dużo lepiej realia danej sytuacji niż najlepsze zdjęcie. Należy podkreślić, że model IXUS V wyposażono w mikrofon, dzięki któremu animowane sekwencje wzbogacone są monofonicznym dźwiękiem - czyle otrzymujemy pliki w pełni "multimedialne".

System AiAF to nic innego jak "inteligentne" ustawianie ostrości. Do tego typu operacji wykorzystywane są trzy punkty, w których dokonywany jest pomiar. Następnie dane są poddawane obróbce i dzięki zastosowanym algorytmom wybierane są najlepsze nastawy w taki sposób, by zdjęcie "wyszło" jak najlepiej. W przypadku obiek-

tów, które charakteryzują się małym kontrastem w stosunku do otoczenia i które poruszają się szybko względem osoby wykonującej zdjęcie, system AiAF nie zadziała poprawnie, lecz istnieją sposoby rozwiązania tego problemu - podaje je szczegółowa polskojęzyczna instrukcja obsługi. Z niej dowiemy się także, jak obsługiwać poszczególne funkcje aparatu oraz jak najefektywniej go wykorzystać, co dla amatorów, jak również osób, które z fotografią, a w szczególności fotografią cyfrową zetknęły się pierwszy raz, ma niebagatelne znaczenie.

Ciekawą opcją, którą oferuje Canon Digital IXUS V, jest możliwość wykonywania zdjęć panoramicznych, dzięki czemu jedna klatka obrazu może zawierać o wiele więcej szczegółów niż zwykła fotografia. Dla bardziej zaawansowanych fotoamatorów przewidziano możliwość ręcznego ustalania takich parametrów jak ekspozycja czy równoważenie kolorów (poziom bieli). Ostatnia opcja pozwala na uzyskanie jak najwierniejszego odzworowania kolorów fotografowanego obiektu przy różnych rodzajach oświetlenia (automatyczne, słoneczny dzień, pochmurny dzień, żarówki, światłówki, obraz czarno-biały).

Canon Digital IXUS V współpracuje z drukarką CP-10, dzięki czemu zapisane obrazy można przenieść na specjalny papier w formie elektronicznej (zamiana na formę "analogową"). Zestaw taki sterowany jest przez oprogramowanie aparatu. Zdjęcia oraz filmy można także przeglądać na ekranie telewizora, dzięki czemu cała rodzina lub grupa przyjaciół może od razu zapoznać się z tym, co znajduje się na zapisanych obrazach (czasem może być naprawdę wesoło).

Digital IXUS V to kolejna solidna konstrukcja, którą otrzymują amatorzy cyfrowej fotografii od firmy Canon. Przyznam, że gdybym w tej chwili dysponował odpowiednią ilością gotówki, to zastanówilebym się, czy z bogatej oferty rynkowej nie wybrać właśnie tego modelu.

Canon Digital IXUS V

Cena: 3100 zł* ■ Dostarczy: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, fax (0 22) 572 30 11

■ wysoka rozdzielcość ■ świetna jakość zdjęć

■ szybko zużywa energię z akumulatora

Internet: www.canon.com.pl

Nie wierz reklamom, wierz testom

TWIN TURBO 2

DELUXE

FORCE FEEDBACK

Tego jeszcze nie było

3 w 1

Kompatybilna z
PLAYSTATION
i PLAYSTATION 2
oraz z PC



Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów



Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

Nowości Sprzętowe

Obsługiwane formaty: CD-DA, CD-ROM, CD-EXTRA, CD-ROM XA, CD-Bridge (takie jak Photo CD), CD-1, CD-G, CD-ROM + CD-DA (mix mode), Video CD, CD Text Writing Type, Disc at Once, Session at Once, Track at Once, Variable Pocket Write, Fixed Packed Write, RAW Write

Metody zapisu: Partial CAV/Pure Phase Laser System

Poziom zapisu: CD-R: 1x, 2x, 4x CLV, BX 12x Partial CAV CD-RW: 2x, 4x CLV, 4x - 8x Full CAV

Poziom odczytu: maksymalnie 24x

Oprogramowanie do zapisywania: Nero 5.5, Nero Mix, Nero Toolkit, InCD

SafeBurn: Technologia zapobiegająca występowaniu Błędu Opróżnienia Bufora

Akcesoria: AC Adapter (220V-240V), kabel USB 2.0, Kabel Audio MiniPlug-MiniPlug, oprogramowanie (Nero 5.5, Nero Mix, Nero Toolkit, InCD), płyta CD-R, płyta CD-RW, instrukcja obsługi

Cena urządzenia nie jest jeszcze znana.

www.yamaha-it.de

MT128



W ofercie firmy Multi-Styk znalazła się nowa klawiatura MEDIA-TECH IntelliBoard MT128/128. Nie boi się brudu, kawy i popiołu z papierosów. Ma wyjątkowo trwałą budowę oraz mechanizm membranowy, który jest kilkakrotnie bardziej wytrzymały niż w większości innych klawiatur znajdujących się na rynku. Wypożyczona jest w 106 klawiszy, 15 przycisków z przypisanymi funkcjami multimedialnymi i internetowymi oraz 4 dodatkowe programowane przyciski, pod którymi można przypisać dowolną funkcję lub aplikację Windows. W wersji z interfejsem PS/2 (MT128) ma funkcję blokady klawiatury oraz zmiany "samo powtarzania" kursora, a w wersji USB (MT128U) wbudowane koncentrator, znacznie ułatwiający podłączanie do komputera urządzeń pracujących w tym standardzie. W komplecie znalazły się elastyczna, wytrzymała, niemal ogniodporna i przeźroczysta pokrywka, której nie trzeba zdjmować podczas pracy.

Właściwości MT128/128u:
- 106 klawiszy
- Dodatkowe 15 przycisków z domyślnie przypisanymi funkcjami internetowymi i multimedialnymi oraz 4 dodatkowe programowane przyciski

- Elastyczna i zapobiegająca brudzeniu się klawiatura przykrywka, przez którą można pracować
- Wbudowany koncentrator (hub) USB (tylko w modelu MT128U)

Dane techniczne:

Rozdzielcość: 1600 x 1280, 800 x 640 ■ Matryca: CCD 2,2 megapikseli, 2/3 cala ■ Obiektyw: Pentax 24-107 mm (ekw.), 1/2,5 - 1/3,9 ■ Ostrosć: 0,5 m - nieskończoność, macro 0,02 m ■ Miga: 1/10000 - 4 sek. ■ Powiększenie: 3x (opt.), 2x (cyf.) ■ Czułość: ISO 25 - 400 ■ Nośnik: CompactFlash ■ Podłączenie do PC: USB ■ Zasilanie: 4 x AA, zasilacz (niedłaczonny)

HP 912 jest jednym z pierwszych aparatów cyfrowych o możliwościach porównywalnych z tradycyjnymi lustrzankami.



Cyfrówka z lusterkiem

HP Photosmart 912

Od momentu kiedy powstały, cyfrowe aparaty fotograficzne stały się wręcz zmarą reporterów prasowych. Ze względu na niskie koszty wykonania dużej liczby zdjęć, fotograficy zaczęli przerzucać się na "cyfraki", jednak poważne braki w funkcjonalności tych urządzeń mogłyby niejednego z nich doprowadzić do płaczu. Sytuacja ta ma szansę niedługo się zmienić.

■ Łukasz Nowak

A to sprawą coraz częściej pojawiających się na rynku cyfrowych lustrzanek o możliwościach zbliżonych do tradycyjnych SLR-ów (tak właśnie dość często nazywa się lustrzanki). Jednym z tego typu urządzeń jest aparat HP 912. Nie jest to jeszcze profesjonalny sprzęt, ale w porównaniu z dotychczasowymi "cyfrakami" oferuje niemal niewyobrażalne możliwości.

Napoczątek jednak wypadłoły wytlumaczyć, skąd właściwie wzięła się nazwa "lustrzanka". Otóż w wizjerze tych aparatów widok jest kierowany bezpośrednio z obiektywu, a nie z małego okienka umieszczonego nad nim. Dzięki temu widać w nim dokładnie to samo, co znajdzie się na zdjęciu. Aby umożliwić dostęp światła do filmu (tudzież matrycy CCD), aparat ma podnośone lustro, które otwiera właściwą drogę optyczną po naciśnięciu spustu migawki. Właśnie unoszenie migawki wywołuje charakterystyczny trzask, który jest jak muzyka w uszach każdego fotografa. Poza tym większość lustrzarek, oprócz samego wizjera, ma także kierowany przez obiektyw pomiar światła i odległości. A to są już bardzo istotne dla jakości zdjęcia właściwości. Na pewno widziałście kiedyś profesjonalnie wykonane zdjęcia - były o wiele bardziej ostre i nasycone barwami od tych wykonanych zwykłym kompaktem. Właśnie pomiary ekspozycji przez oko obiektywu mają na to wpływ.

Brak funkcji mierzenia światła i podglądu rzeczywistego obiektu fotografowanego doprowadzał ludzi, którzy pracowali z urządzeniami cyfrowymi, do szwajcarskiej pasji. W przypadku aparatu HP wiele tych nie-dogodności usunięto. Urządzenie umożliwia bowiem podgląd i pomiar światła przez obiektyw, co natychmiast owocuje lepszą jakością wykonywanych zdjęć.

Oprócz tego niezwykle istotne są możliwości kontrolowania i ustawiania dwóch podstawowych parametrów ekspozycji: czasu naświetlania i przysłony (zwanej także czasem apertury).



i HP Photosmart 912

Cena: 3999 zł* ■ Dostarczy: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o., Aleje Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa, tel. (0 22) 608 77 00, faks (0 22) 608 76 00
■ bardzo dużo profesjonalnych funkcji ■ porządnego obiektywu Pentax
■ elegancki wygląd i niewielkie rozmiary
■ głośna praca silniczka ogniskowej

Internet: www.hp.com.pl

HP 912 ma jeszcze kilka drobiazgów, które nie wydają się bardzo istotne, ale dla sporej części użytkowników zbawienne. I tak, na przykład, ekran LCD można podnieść, aby obraz oglądać z góry. Wizjer ma wbudowaną korekcję ostrości dla osób z wadą wzroku, a w komplecie znalazła się też pilot niezbędny do wykonywania rozbudowanych fotografii pamiętkowych. :) Jedynym minusem, którego można by się dopatrzeć, jest bardzo głośna praca silniczka ustawiającego ogniskową obiektywu.

HP 912 jest bardzo dobrym aparatem. Możliwościami zbliża się do tradycyjnych lustrzarek. Jeżeli oczekujesz, że aparat będzie pozwalał na więcej niż zwykłe spuszczenie migawki, powinieneś pomyśleć właśnie o tym modelu.

Nie wierz słowom, wierz testom.

Plustek OpticPro UT16 jest skanerem przeznaczonym do pracy w domu lub niewielkim biurze, jak również w miejscowościach, gdzie potrzebne może być skanowanie slajdów.



Dane techniczne:

Rozdzielcość optyczna: 600 x 1200 dpi ■ Głębia kolorów: 48 bitów ■ Interfejs: USB ■ Obszar skanowania: 216 x 297 mm ■ Dodatkowe: możliwość skanowania slajdów

Digitalizacja

Plustek OpticPro UT16

■ Mike-L

Od momentu zaistnienia na polskim rynku firma Plustek przedstawiła użytkownikom nowe konstrukcje z dość dużą regularnością. Wszystkie pojawiające się nowinki techniczne są od razu implementowane w nowych urządzeniach, a - co ciekawe - nie podwyższa to znacząco ich ceny.

OpticPro UT16 jest nowym skanerem przeznaczonym do pracy w domu lub niewielkim biurze. Rozdzielcość optyczna linijki skanującej to 600 na 1200 punktów na cal, a maksymalna interpolowana (powiększenie programowe) to 19200 na 19200 punktów. Przyznam, że do tej pory nie spotkałem skanera ani oprogramowania, które zapewniłoby dobrą jakość powyżej rozdzielcości optycznej, ale to już całkiem inną historią. Głębia kolorów to czterdziest osiem bitów, z czego część przeznaczona jest na korekcję barw - dla ich wierniejszego odtworzenia. Dane przesypane są do komputera poprzez port serwego, co jest już dla tego typu konstrukcji standardem. W pokrywę wbudowano lampę, dzięki której istnieje możliwość skanowania slajdów. Docenia to przede wszystkim fotoamatorzy, gdyż pomija się proces wykonywania odbitek i uniemożliwia powstawanie przekłamań, jakie niesie ze sobą nośnik, czyli w tym przypadku papier fotograficzny.

Do skanera dołączono bardzo bogaty pakiet oprogramowania, który zawiera między innymi pozycje takie jak Abbyy FineReader 4.0 Sprint PL (OCR do rozpoznawania i zamiany pisma na dokumenty tekstowe), pięć aplikacji firmy NewSoft Presto! (obróbka i wykorzystanie zdjęć do różnych celów) oraz CorelDraw 7 Selected Edition (wektorowe narzędzie graficzne).

Plustek OpticPro UT16 sprawia pozytywne wrażenie i taką też chyba jest konstrukcją. Jeśli ktoś potrzebuje sprzętu do digitalizacji obrazów, zdjęć czy wprowadzania tekstu lub skanowania slajdów, to najprawdopodobniej konstrukcja ta będzie dla niego odpowiednią propozycją.

i Plustek OpticPro UT16

Cena: 595 zł* ■ Dostarczy: Multimedia Vision S.C., ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 68, www.multimedia.com.pl
■ doskonały pakiet programów ■ możliwość skanowania slajdów
■ długi czas rozgrzewania się lampy
■ Internet: www.plustek.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skradu tekstu.



Gainward

- najszybsze karty graficzne świata

Gainward to największy na Tajwanie producent kart graficznych, działający od 1984 roku. Gainward produkuje najszybsze na świecie karty graficzne, które teraz dostępne są również dla polskich pasjonatów. Produkty Gainward są polecanie przez firmę NVIDIA.

... po prostu szybszy!

GeForce3 PowerPack VIVO

- najszybszy GeForce3 na rynku !!!

Niesamowicie realistyczna grafika 3D, generowana w czasie rzeczywistym oraz nowe nie spotykane efekty i dozienia sprawiają, że nie będziesz chciał wrócić do rzeczywistości. Na szczęście nie będziesz musiał - nową rzeczywistość wygeneruje Ci karta Gainward !



Gainward GF3 GS - najszybszy na rynku !!!

Według renomowanego serwisu PC.com.pl Gainward GeForce3 Power Pack "GS" to... "najszybsza karta GeForce3 na rynku, wejście i wyjście video (VIVO), złącze DVI, łatwo zdejmowalny cooler oraz ciekawy pakiet dołączonego oprogramowania": <http://www.pc.com.pl/lab/pokaz.asp?lab=140>

Rekomendowana przez Tom's hardware

Dobre znany serwis Tom's Hardware przeprowadził test 7 kart graficznych opartych na procesorze GeForce3. Karta Gainward jako jedna z trzech zdobyła rekomendację serwisu Toma: <http://www6.tomshardware.com/graphic/01q3/010709/index.html>



02-673 Warszawa,
ul. Konstruktorska 4
tel. (0 22) 853 7000
faks (0 22) 843 91 68
e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie oraz klientów detalicznych ! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ

tel. (0 22) 853 7000
<http://www.mmv.pl>

Nowości Sprzętowe

Niewielkie kompaktowe rozmiary umożliwiające wygodną pracę w każdym miejscu
- Klawisz [Fn] w kombinacji z klawiszem [F12] blokuje i odblokowuje klawiaturę, a w kombinacji z klawiszami [F1] do [F8] zmienia tempo samopowtarzania kurSORA (tylko w modelu MT128)
- Współpracuje z Windows 95/98/ME i 2000

Sugerowana cena detaliczna (z VAT): 69 zł (MT128) i 99 PLN (128U).
www.multistyk.com.pl

Pan(a)Sonic i jego projektor



Szeroka oferta projektów multimedialnych firmy Panasonic pojawiła się u wrocławskiego dystrybutora firmy INCOM. W skład oferty wchodzą projektor stacjonarne przeznaczone dla dużych sal kinowych, sal konferencyjnych oraz projektor przenosne przeznaczone do prowadzenia prezentacji na różnej wielkości salach czy projekcji filmów w kinie domowym. Co ciekawe, Panasonic wprowadził do swoich projektów gniazdo na karty pamięci SD (jako pierwszy miał go PT-L701DE, następnie superseria PT-LC50E), dzięki czemu wykonanie prezentacji może sprowadzać się do wyjęcia karty SD z kieszeni, a nie jak do tej pory noszenia notebooka i podłączania go płatnią kabli.

www.incom.com.pl



Firma Pleskter po informowaniu o wprowadzeniu do swojej oferty przenośnej, ultralekkiej nagrywarki ze złączem USB 2.0, która pozwala w pełni wykorzystać parametry urządzenia:

- zapis CD-R z prędkością 8x
- zapis CD-RW z prędkością 8x
- odczyt CD z prędkością 24x

Uwaga: zwraca ciekawy wygląd nagrywarki oraz bardzo małe wymiary: 141 x 22 x 171 mm (szer./wys./gl.). Urządzenie to wyposażono w technologię Burn-Proof, która chroni przed błędami pod-



HP psc 750 jest świetną propozycją dla małych biur lub osób pracujących w domu i potrzebujących nie tylko drukarki, ale także skanera oraz koparki.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa ■ Liczba kolorów tuszu: 1+3 ■ Rozdzielcość druku: 2400 x 1200 dpi ■ Rozdzielcość skanowania: 600 x 1200 dpi ■ Podłączenie: port USB ■ Dodatkowe: opcjonalna możliwość druku dwustronnego

MULTIurządzenia

HP psc 750

Wielu producentów oferuje coraz więcej konstrukcji integrujących kilka funkcji czy różnych urządzeń. Przykłady można by mnożyć, gdyż w chipsetach znajdują się karty graficzne, sieciowe i inne komponenty. Wszystko to jest projektowane w celu redukcji kosztów, które musiałby ponieść użytkownik, kupując wszystkie te elementy osobno.

■ techNICK

Podobnie jak z chipsetami, rzeczą ma z tak zwany kombajnami, które łączą w jednej obudowie drukarkę atramentową, skaner dokumentów oraz kserokopiarkę, a nierzadko także telefaks. Niemal każda firma produkująca drukarki stara się mieć w ofercie taką konstrukcję, a na pewno ma je HP. Od kilku lat można nabyć coraz lepsze urządzenia tego typu oferowane przez wymienionego wcześniej producenta. Nowinka dotycząca któregokolwiek ze składowych takiego "kombajnu" sprawia, że na rynku pojawia się nowy produkt wyposażony w nowoczesne rozwiązania techniczne.

Konstrukcja HP jest w stanie umieszczać dane i fakty (wydruki) na papierach różnej jakości, jak również na kartonach, foliach, etykietach samoprzylepnych czy papierze termotransferowym (wprowadzani). Ciekawostką jest możliwość drukowania na tak zwanej składance, czyli popularnych transparentach (banners). Oczywiście, jako że jest to urządzenie biurowe, nie mogło zabraknąć możliwości wykorzystania go jako nośnika zwykłych kopert.

Wysoka rozdzielcość elementów drukujących oraz technologia PhotoRET III umożliwiają uzyskanie dobrej jakości nawet przy użyciu zwykłych papierów, a przy zastosowaniu kartek powlekanych obrązy niemal przypominają fotografie. Drukowanie przebiega bardzo sprawnie i na rezultaty nie trzeba czekać zbyt długo. Przydatną opcję jest możliwość drukowania plakatów, czyli wielu stron, które po sklejeniu w odpowiedni sposób pozwolą na stworzenie wielkiej kopii obrazu z komputera (sprawdzitem na drzewie genealogicznym Piastów).

Moduł skanera jest w stanie przechwycić obraz w maksymalnej interpolowanej rozdzielcości 4800 dpi oraz głębi kolorów wynoszącej 36 bitów (8 bitów w czerni i tyle samo w bieli).

Mankamentem, jaki ujawnił się podczas pracy z produktem HP, była głośna praca podajnika oraz odbiornika papieru i choć zdarzało się to sporadycznie, nie można tego faktu pominać.

HP psc 750 jest świetnie dopracowanym kombajnem drukującą-skaniującą-kopiującym i może znaleźć wielu nabywców, zważywszy na parametry poszczególnych modułów, z jakimi go zbudowano, oraz kwotę, jaką należy uiścić, by stać się jego posiadaczem. Jeśli ktoś szuka tego typu urządzenia do biura czy potrzebuje podobnej konstrukcji w domu, to mogę z czystym sumieniem ją polecić.

i HP psc 750

Cena: 1350 zł* ■ Dostarczył: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o., Aleje Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa, tel. (0 22) 608 77 00, faks (0 22) 608 76 00
■ wysoka rozdzielcość druku oraz skanowania ■ dobra jakość wydruków
■ czasami dość głośna praca
Internet: www.hp.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nie wierz słowom, wierz testom.

Jako drukarka stosowana przez użytkowników o niezbyt wygórowanych wymaganiach Canon S400 sprawuje się całkiem nieźle.



Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ Liczba kolorów tuszu: 4 ■ Format wydruków: maksymalnie A4 ■ Maksymalna rozdzielcość: 1440 na 720 dpi ■ Podłączenie: złącze LPT lub USB ■ Dodatkowe: pojemnik do przechowywania kaset z tuszami

A wydrukuję sobie coś...

Canon S400

■ techNICK

Nie każdy użytkownik, który chce drukować dokumenty w domu, będzie wymagał od urządzenia fotorealistycznej jakości czy szybkości wydruku wynoszącej kilkanaście stron na minutę. Dla mnie wymagających, a jednocześnie oszczędnego klienta przygotowuje się modele odbiegające parametrami od "mocnych" konstrukcji, ale nie ruinujące portfela przeciętnego Polaka.

Canon S400 jest drukarką przeznaczoną do użytku domowego, lecz zastosowano w niej technologie charakterystyczne dla urządzeń wyższej klasy. Podstawową zaletą urządzenia jest głowica drukująca zawierająca cztery kątamarze z kolorowymi atramentami. Dzięki temu, jeśli drukowaliśmy na przykład niebieski transparent, musimy wymienić tylko pusty zbiornik, pozostawiając te, w których znajduje się jeszcze barwnik. Podobnie jest z kasetą przeznaczoną do wydruków fotograficznych (do zakupienia osobno), dzięki której, przykładowo, zdjęcie z wakacji przeniesione na specjalny, powlekany papier lub folię będą charakteryzować się dobrą jakością. Co prawda na wydrukachauważymy pojedyncze kropki tworzące obraz, lecz na wstępnie wspomniałem, że nie jest to konstrukcja dla profesjonalistów i wybrednych użytkowników. Litery w tekście wydrukowany na popularnym papierze kserograficznym są nieco rozmyte. Szybkość wydruku jest raczej w normie, dlatego też temu parametrowi nie można niczego zarzuścić.

Canon S400 jest konstrukcją, która zgodnie z założeniami producenta powinna trafić na biurka użytkowników nie mających zbyt wielkich wymagań, choć dbając o fotograficzną jakość wydruków i w miarę szybkie uzyskiwanie dokumentów tekstowych.

i Canon S400

Cena: 500 zł* ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Raclawicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572-30-00, faks (0 22) 572-30-11
■ osobne zasobniki z kolorami ■ możliwość instalacji modułu skanującego
■ nieostre litery na papierze ksero
Internet: www.canon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dobre i niedrogie



GAINWARD

Gainward ... po prostu szybszy!
- najszybsze karty graficzne świata

GeForce2 Pro/450

Najbardziej wydajna karta Gainward oparta o procesor GeForce2 Pro. Idealna do najbardziej wymagających gier oraz aplikacji.



754.-
920.- z VAT

GeForce2 MX TWINVIEW/TV

Karta wyposażona dodatkowo w wejście i wyjście Video. Doskonale nadaje się do zaawansowanej obróbki obrazu.

OBSŁUGA DWÓCH MONITORÓW ►►



573.-
699.- z VAT



1 miejsce

w. teście 7 kart GF2MX 400.

2.08.01

<http://www.rivastation.com>

Gainward wybrany.

Gainward GF 2 MX 400 TwinView VIVO zwycięża karta Hercules GF 2 MX 400 w teście BENCHHOUSE.COM (czerwiec 2001), zdobywając "Wybór redakcji".

Kolejny sukces.

Serwis Digit-Life.com przeprowadził test kart opartych na procesorze GeForce2 MX400. Gainward GF2 VIVO zdobył konkurencję!

Karta okazała się szybsza nawet od ATI Radeon DDR.

Gainward GF 2MX VIVO stabilny jak skała.

Specjalistyczny serwis www.benchmark.pl: "...jestem nieprawdopodobnie zaskoczony możliwością tej karty..." Enhanced Performance" przekonkuje kartę na 240/240 MHz!!! a karta nadal pracuje stabilnie jak skała. Korzyści w wydajności 3D są imponujące. (...) Ale to nie koniec: jakość obrazu 2D jest znakomita, tryb DualHead także, do tego całkiem nieźle wyjście/ wejście TV, oraz atrakcyjne oprogramowanie dołączane do pudełka. Naprawdę jestem pełen podziwu i wszystkim gorąco polecam ten model karty."



02-673 Warszawa,
ul. Konstruktorska 4
tel. (0 22) 853 7000
faks (022) 843 91 68
e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy
sklepy, hurtownie
oraz klientów detalicznych!
PROWADZIMY SPRZEDAŻ
WYSYŁKOWĄ.

tel. (0 22) 853 7000

<http://www.mmv.pl>

Nowości Sprzętowe

czas zapisu, obsługa wszystkich popularnych formatów CD (włącznie z CD-TEXT). Obsługuje ona nośniki 650 MB i 700 MB. W kompletie znajdują się: nagrywarka PX-W 588TU, czyste nośniki CD-R i CD-RW, oprogramowanie do nagrywania Nero 5.5 + InCD, oprogramowanie PlexTools, instrukcja obsługi, zasilacz oraz kabel USB.
www.alstor.com.pl

MP3 od LG

LG Electronics wprowadza na rynek 3 modele odtwarzaczy MP3 nowej generacji: MF-PF500, MF-PD365, MF-PD355. Nowe urządzenia odznaczają się wysoką jakością dźwięku oraz dużym stopniem kompresji plików muzycznych. Oprócz standardu MP3 urządzenie te obsługują popularne ostatnio formaty AAC i WMA, poza tym pozwalają na konwersję muzyki z audio CD na utwory MP3 bez konieczności podłączenia do komputera. MF-PF500 to odtwarzacz wyposażony w 128 MB pamięci. Urządzenie wykorzystuje zarówno konwencjonalne karty pamięci MMC (Multi Media Card), jak i SD. Umożliwiają one prawie dwukrotnie szybszy transfer danych (poniżej 30 sekund) w przypadku utworu oraz bardzo prosty zapis ulubionej muzyki. MF-PF500 obsługuje także nowe formaty: WMA (Windows Media Audio) oraz AAC (Advanced Audio Channel), które oferują 30% większy stopień kompresji utworów w porównaniu do MP3. Krótko mówiąc urządzenie oferuje zapis większej ilości utworów na jednej karcie pamięci. MF-PD365 jest następcą odtwarzacza MF-PD360 wprowadzonego na rynek w ubiegłym roku. Ze względu na niewielką wagę (tylko 60 g), elegancki i wąski kształt oraz niebieski kolor wyświetlacza LCD model ten mógłby być noszony przez kobietę jak naszymy. Urządzenie odznacza się dźwiękiem przestrzennym doskonalej jakości (surround) i odtwarza muzykę przez 10 godzin bez przerwy. Dla wygody użytkowania MF-PD365 wyposażono w urządzenie zdalnego sterowania i jog-dial. MF-PD355 to odtwarzacz MP3 stworzony głównie dla przedstawicieli pokolenia N, czyli 12-i 7-latków, wychowanych na Internecie i wyrastających w dobie rewolucji technicznej, sympatyzujących także ze stylem muzyki techno. Kształt urządzenia przypomina zegarek na rękę, a jego zwiększoną odporność na wstrząsy umożliwia słuchanie muzyki nawet podczas intensywnego ruchu. Inne ciekawe funkcje MF-PD355 to szybki playback, opcja przewijania utworów do przodu i do tyłu, zapamiętywanie, odtwarzanie losowe oraz tworzenie list ulubionych utworów. Dodatkowo wyświetlacz ciekawkostyczny MF-PD335 pokazuje numer utworu, tytuł, nazwisko wykonawcy i stan baterii.

www.lge.pl

AVerMedia AVerFotoplay

■ Mike-L

Posiadacze cyfrowych aparatów fotograficznych, szczególnie tych tańszych, często mają możliwość przesyłania danych z pamięci urządzenia do komputera poprzez przewody USB lub LPT. Droższe modele mogą prezentować zapisane obrazy na ekranie telewizora.

Jeśli aparat, który macie nie może być podłączony do telewizora, to zapewne zainteresuje was konstrukcja firmy AverMedia - AverFotoplay. Tak nazywa się urządzenie, które poszaram się przybliżyć w niniejszym tekście.

Całość składa się z dwóch części, z których najważniejszą jest moduł główny, pozwalający na przyłączanie nośników, a mogą to być karty SmartMedia oraz CompactFlash. Ciekawostką jest fakt, że w odpowiednich gniazdach można umieścić jednocześnie obydwa rodzaje nośników, a wybór konkretnego źródła danych dokonuje się z poziomu wbudowanego oprogramowania. Sterowanie odbywa się za pomocą przycisków umieszczenych na górnej części obudowy. Istnieje alternatywa do tego rodzaju obsługi i jest to własne drugi moduł połączony z głównym. Dzięki niemu można dokonywać dokładnie tych samych operacji, jakie umożliwiają przyciski urządzenia. Dodatkowy klawisz na pilocie powiększa obraz, dzięki czemu da się zobaczyć większą liczbę szczegółów na wyświetlanym zdjściach. Pozostałe funkcje to obrót - za każdym naciśnięciem obraz odwracany jest o 90 stopni. Poszczególne klatki zawsze dopasowywane są do wielkości ekranu, co umniejsza znaczenie właściwej rozdzielczości fotografii, ale można też opcję wyłączyć.

**Dane techniczne:**

Obsługiwane karty: SmartMedia, CompactFlash
Obsługa: klawiszami oraz pilotem
Długość przewodu: 3 metry
Złącza video: S-Video, Composite

AVerMedia AVerFotoplay

Cena: 275 zł* Dostarczy: Compact Komputery, ul. Gołębia 12, 15-336 Białystok, tel. (0 85) 746 59 04, faks (0 85) 746 59 14
możliwość uruchomienia pokazu slajdów
brak polskiego menu
Internet: www.compact.pl www.avermedia.com.tw

Wszędzie ta telewizja...

AVerMedia AVerTV GO FM

■ techNICK

Firma AVerMedia znana jest od wielu lat z projektowania i produkcji urządzeń pozwalających zamienić komputer w telewizor, magnetowid lub radio. Czasami inżynierom udawało się zintegrować w jednym urządzeniu wszystkie te funkcje.

Tym razem prezentujemy kartę pozwalającą na obsługę wszystkich tych funkcji - nosi ona nazwę AVerMedia AVerTV GO FM. W poprzednich konstrukcjach, i nie tylko tej firmy, dominowały układy produkowane przez firmę Brooktree. W niniejszym urządzeniu zastąpiła ją kość Conexant, jednak w pełni zgodna z poprzedniczką (Fusion 878A). Ciekawostką jest użycie tunera produkowanego przez LG zamiast Philipsa. Producent, z myślą o wygodzie użytkownika, dołożył do zestawu pilot na podczerwień, dzięki któremu można sterować większością funkcji urządzenia oraz oprogramowania.

Większość stacji TV oraz FM (radiowych) została odszukanych automatycznie i co ciekawe, nie trzeba było dostrajać ich ręcznie. Oprogramowanie dopasowuje bez problemów parametry odbioru, gdyż w menu można wybrać Polskę.

Nagrywanie na dysku obrazu video również dość dobrze funkcjonowało, choć zastosowanie najnowszych wersji kodków kompresujących oraz mocnego komputera mimo wszystko nie pomogło i dużo klatek "gubiło się", co podczas odtwarzania objawiało się brakiem płynności.

Polska instrukcja przeprowadzi początkujących użytkowników tego typu sprzętu przez procedurę instalacyjną i objaśni funkcje najważniejszych

**Dane techniczne:**

Magistrala: PCI 2.1 Tuner TV: jest Tuner FM: jest Wejście video: Composite
Pilot: jest Złącza audio: wejście, wyjście

przycisków pilota. Ustawienia aplikacji oraz sposoby korzystania z nich są wnioskliwie potraktowane w elektronicznej wersji instrukcji, która znajduje się na krążku CD (instalacyjnym), ale wszystko jest po angielsku.

Jeśli ktoś poszukuje niezbyt drogiego tunera TV/FM oraz amatorskiego cyfrowego magnetowidu to AVerMedia AVerTV GO FM powinno zaspokoić jego potrzeby.

AVERMEDIA AVerTV GO FM
Cena: 290 zł* Dostarczy: Compact Komputery, ul. Gołębia 12, 15-336 Białystok, tel. (0 85) 746 59 04, faks (0 85) 746 59 14
dobry obraz TV, światne oprogramowanie
sporadyczne problemy z odbiorem niektórych stacji TV
Internet: www.compact.pl www.avermedia.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skadu tekstu.

Niezbyt drogie całkiem dobre**Dane techniczne:**

Rozdzielcość optyczna: 1200 dpi Głębia kolorów: 48 bitów
Interfejs: USB, LPT Obszar skanowania: 216 x 356 mm
Dodatkowe: przystawka do skanowania slajdów

Slajdy też, proszę Pana!

HP ScanJet 4470c

■ Maciej Lewczuk

Skanery stały się już dostępne niemal dla każdego, a wszystko to za sprawą firm, które opracowały technologie produkcji podzespołów znacznie redukujących koszty związane z tworzeniem nowych urządzeń. Co ciekawe, do niedawna konstrukcje "markowe" były dość drogie, lecz przy tym oferowały lepszą jakość oraz większą niezawodność.

Czasy się zmieniają i aby nadal istnieć na rynku, trzeba podążyć (nie, nie za białym królikiem) za wymogami potencjalnych nabywców. A ci "szarzy" ludzie pragną sprzętu, który będzie łatwy w obsłudze, niezawodny, ze świetnymi parametrami technicznymi, a jednocześnie nie będzie rujnował budżetu. Odpowiedzią firmy HP na takie oczekiwania jest model Scanjet 4470c, który oferuje świetną rozdzielcość optyczną (1200 dpi) oraz niemal nieograniczone jej zwiększenie (interpolacja). Jako że liczy się prosta obsługa, na przednim panelu zamontowano przyciski wywołujące odpowiednie funkcje oprogramowania oraz sterowników. Skaner ma na wyposażeniu przystawkę do skanowania slajdów zawierającą własne źródło światła. Wyświetlacz LCD na panelu pozwala na określenie liczby kopii, które można automatycznie wykonać bez konieczności odwoływanie się do oprogramowania. Za pomocą dołączonego oprogramowania obrabiane są zdjęcia, dzięki czemu pewne efekty można dodać, poprawić ich jakość oraz stworzyć kalendarz, pocztówkę, album czy po prostu przenieść na papier, jeśli zestaw komputerowy zawiera drukarkę.

Cicha praca i polskie sterowniki oraz elektroniczna wersja instrukcji pozwolą nawet mniej zaawansowanym użytkownikom na bezproblemową obsługę urządzenia.

HP ScanJet 4470c poleciłbym wszystkim tym użytkownikom, dla których prosta i jakość pracy jest ważniejsza niż minimalizacja (za wszelką cenę) kosztów zakupu.

**i HP ScanJet 4470c**

Cena: 750 zł* Dostarczy: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o., Aleja Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa, tel. (0 22) 608 77 00, faks (0 22) 608 76 00

spółszczepienie sterowników i instrukcji Cicha praca
niezbyt bogaty pakiet oprogramowania

Internet: www.hp.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu skadu tekstu.

Chcesz skanować slajdy?

Teraz po diabelnie niskich cenach!

**OMEN 561****Dobry Omen za jedyne 63 zł !!!**

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika



www.actionplus.com.pl

Nowy numer

Action Plus CD w sprzedaży od **30 września**, a w nim:

Pełna wersja gry:

Virtua Fighter 2

Druga część legendarnej gry karate

ECTS 2001

Pierwsza w Polsce
relacja z targów

Ring Plus

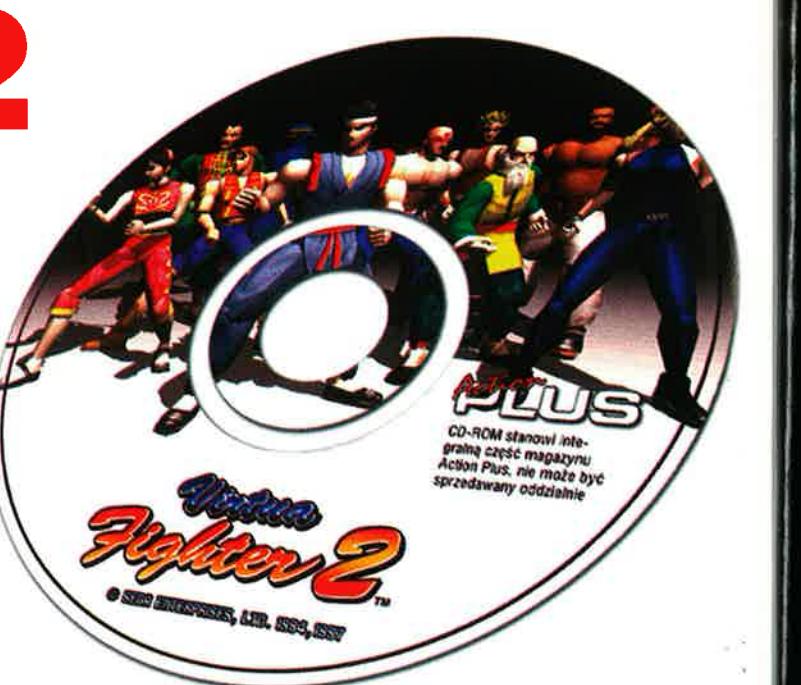
Tekken 4 vs. Virtua Fighter 4

Gorące nowości

NHL 2002, Conflict Zone

Solucje

Max Payne, Startopia



13

to szczęśliwa liczba

Bo tyle kosztuje 1 CD-Action w rocznej prenumeracie i tyle numerów CDA ukazuje się w ciągu roku!

Uwaga: w grudniu ukaże się 13 numer CD-Action. Będzie to wydanie specjalne zawierające: specjalne gry, specjalne artykuły, specjalne zapowiedzi, ale za normalną cenę. Warto już dziś nas zaprenumerować, żeby nie przegapić kolejnego SPECJALNEGO 13 NUMERU CD-ACTION!

Jak zamawiam prenumeratę?

Zamieszczony obok przekaz wypełniamy drukowanymi literami.

- 1) Dokładnie podajemy adres, na który chcemy otrzymać przesyłki.
- 2) Zaznaczamy krzyzkiem, ile numerów chcemy otrzymać w prenumeracie.
- 3) Zapisujemy kwotę, na jaką opiewa prenumerata.
- 4) Podpisujemy zamówienie.
- 5) Nadajemy przekaz w placówce banku lub poczty przed terminem podanym na pokwitowaniu.

Uwaga: Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne należy zsumować kwotę wpłaty.

Po co podpis na przekazie za prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmiertelną sytuację: w świetle prawa nie możemy przeszczytać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniężny wpłacalny - musimy czasopismo wysyłać. Prosimy, biegamy wreszcie na kolankach - zaspakiedźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysyłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypimy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciście!

PIN

- od miesiąca Styczeń /2002
 3 numery 48,00 zł
 6 numerów 90,00 zł
 12 numerów 156,00 zł
 CDA z DVD nr 3 15,00 zł
 numery archiwalne

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r. Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z oferowanymi Wydawnictwem Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr. 133, poz. 833). Oświadczenie o moim zgodzie na przetwarzanie moich danych osobowych, jest ważne do dnia 31 grudnia 2002 r.

Wysyłam zgódę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wy

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ...	gr.
stowne złotych	groszy jak wyje
wpłacający	
Dokładny adres	

na rachunek **SILVER SHARK Sp. z o.o.**
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel

pobrano opłatę

Pokwitowanie dla banku

zł ...	gr.
stowne złotych	groszy jak wyje
wpłacający	
Dokładny adres	

na rachunek **SILVER SHARK Sp. z o.o.**
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel

pobrano opłatę

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ...	gr.
stowne złotych	groszy jak wyje
wpłacający	
Dokładny adres	

na rachunek **SILVER SHARK Sp. z o.o.**
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel

pobrano opłatę

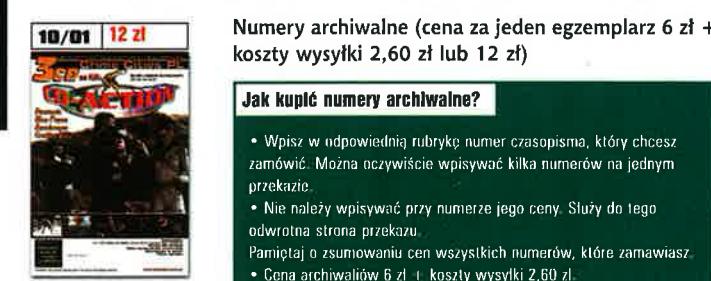
Pokwitowanie dla poczty

zł ...	gr.
stowne złotych	groszy jak wyje
wpłacający	
Dokładny adres	

na rachunek **SILVER SHARK Sp. z o.o.**
BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW
Nr 10901522-1713956-128-00-0-999

stempel

pobrano opłatę



Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!

Promocja z profesjonalnym piórem!

Co należy zrobić?

1. opłacić ręczną lub półręczną prenumeratę
2. ksero dowodu wpłaty włożyć do koperty
3. na kuponie promocyjnym napisać odręcznie zalecone zdanie
4. kupon ze zdaniem i adresem włożyć do koperty
5. wysłać na adres redakcji (na ul. Dembowskiego 57/61)
6. w numerze specjalnym CD-Action odszukać listę zwycięzców a na niej własne nazwisko
7. listy do redakcji CDA w przyszłości pisać piórem przystanym przez nas do domu

Trzy magiczne liczby: 66 21 7,5

66 - Tyle zuoszczędzisz, kupując prenumeratę na 12 miesięcy

cena w prenumeracie:

$$13 \text{ zł} \times 12 \text{ miesięcy} = 156 \text{ zł}$$

cena w kiosku:

$$18,5 \text{ zł} \times 12 \text{ miesięcy} = 222 \text{ zł}$$

różnica = 66 zł

66

21 - takie oszczędności daje prenumerata na 6 numerów

cena w prenumeracie:

$$15 \text{ zł} \times 6 \text{ miesięcy} = 90 \text{ zł}$$

cena w kiosku:

$$18,5 \text{ zł} \times 6 \text{ miesięcy} = 111 \text{ zł}$$

różnica = 21 zł

21

7,5 - tyle da się zarobić w 3 miesiące przy czytaniu CD-Action

cena w prenumeracie:

$$16 \text{ zł} \times 3 \text{ miesiące} = 48 \text{ zł}$$

cena w kiosku:

$$18,5 \text{ zł} \times 3 \text{ miesiące} = 55,5 \text{ zł}$$

różnica = 7,5 zł

7,5

Dodatkowo gwarantujemy stałą cenę czasopisma dla Prenumeratorów, nawet jeśli w ciągu trwania prenumeraty CD-Action zdrożeje!
Ponadto oszczędzasz czas: **ZAWSZE o tydzień przed innymi** czytasz swój ulubiony magazyn i **NIE MUSISZ** maszerować do kiosku.



Czytelnicy do piór!

Do rozdania 20 wiecznych piór Parkera i Waterman dla mistrza!

Powszechnie wiadomo, że użytkownicy komputerów tracą umiejętność estetycznego pisania za pomocą długopisów. Proponujemy następującą zabawę: napiszcie odręcznie na kuponie promocyjnym takie zdanie: "Opłaca się prenumerować CD-Action, bo to świetne czasopismo, a w prenumeracie kosztuje o wiele mniej niż w kiosku."

Komisja redakcyjna oceni charakter pisma i przyzna specjalne nagrody. Będą nim pióra firmy Parker i Waterman. Dlaczego pióra? To oczywiście - wiecznym piórem piszemy ładniej!

imię:
nazwisko:
dokładny adres:
telefon e-mail:

Niniejszym wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz.U. nr 133/87, poz.883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Data Podpis

LISTY, LISTY, LISTY, czyli ACTION REDACTION

Sytuacja (...Ameryka!) nie nastraja optymistycznie. Więc może krótko: zapraszamy na nasz kanał #cdaction w każdy piątek w godz. 14-16 - będzie tam ktoś z redakcją. Zachęcamy też do lektury Action Maga na CD (magazyn ludzi myślących) i pliku FAQ (najczęstsze pytania do redakcji i nasze odpowiedzi) na Cover CD (Extras/FAQ). A teraz już zapraszamy do lektury AR, mając nadzieję, że wniesie ona trochę słońca i humoru w ten smutny jesienny czas.

Kondycja pism

List zaczynać od dość głośnej ostatnio sprawy, a mianowicie sytuacji na polskim rynku prasy komputerowej. Z tym, że o ile ta bardziej fachowa część trzyma się nieźle (przynajmniej na pierwszy rzut oka), o tyle magazyny o grach komputerowych zaczynają zatracić koncepcję rozwoju (tekst jak z wyborów do Sejmu :P). W efekcie albo czasopismo upada, albo ma się nie najlepiej. (...)

Zastanówmy się, co może być przyczyną takiego stanu rzeczy? Rynek gier wydaje się wciąż stabilny (w ciągu roku na peçeta wychodzi paręset gier, z czego połowę to gry ponadprzeciętne), więc w czym tkwi problem? Ekspertem w tych sprawach nie jestem, ale może to mieć związek z coraz silniejszą konkurencją na tym poletku. Magazyny przeszły w zamieszczaniu coraz lepszych full wersji gier, ew. wymyślano nadniejszych szat graficznych. A ci, którzy zostają w tyle - odpadają. Przy czym kiedyś, i owszem, konkurencja istniała, ale chyba nie w takim stopniu co dzisiaj. Teraz liczy się każdy czytelnik i być może wszyscy w życie nowa reguła ala Hitlerländer - zostanie tylko jeden. Oczywiście wizja taka jest jedną z najbardziej pesymistycznych, bo prowadzi do monopolizacji rynku w stylu Tetsy, a tego nie życzę nikomu. Mam tylko cichą nadzieję, że niedługo wszyscy wrócą do normy - w końcu nie ma nic lepszego dla czytelnika od zdrowej konkurencji pomiędzy pismami (ale w pewnych granicach!).

"Głupota ludzka i wszechświat nie mają granic. To znaczy, co do tego drugiego nie mam pewności" - wiecie, kto to powiedział? Jeśli czyta to jakiś haker i nie wie, to powinien wrócić do podstawówki, a potem dopiero do komputera.

PS Eld wrócić do starej xywki? O niebiosa! Świat wywrócił się do góry nogami (a tak na marginesie - to dobrze. Jeszcze parę numerów i nie starczyłoby w recenzjach miejsca na nowe sufiksy).

Bryant

Morfeusz półbogiem?

Często na łamach AR porusza się tematykę związanej z wizjami (nie)tolerancji komputerowców i reszty świata. Oczywiście komputerowcy uważają "zielonych" za osoby gorsze, zaś umiejętności postępowania się komputerem za niezbędną do dalszego życia. Wydaje mi się, że powinni się postawić wyraźną granicę między podstawową wiedzą o komputerach a szaleńczym wrecz zapalem. Wiadomo, że w dzisiejszych czasach trudno sobie wyobrazić świat bez tych "wynałazków Szatana". W biurach, w szkole, w bankach - wszędzie komputery. Myślę, że dzisiaj mało kto zatrudni sekretarkę, która nie potrafi napisać podania w Wordzie czy pokazać wyników firmy za pomocą wykresów Excela. Taką wiedzę trzeba w naszym kraju z pewnością promować i należy ją docenić. Z drugiej strony, do CDA piszą też osoby, które komputer mają w matym palcu, dla których Linux nie ma tajemnic, zaś IRC-owe takery są chlebem powszednim. I przy tej okazji trzeba zadać bardzo ważne pytanie: dlaczego oni uważają się za lepszych niż np. filateliści czy numizmatycy [że o mumizmatykach nie wspominie?]? Czemu osoba znajdująca się na znaczkach jest przez nich wyśmiewana, zaś "wspaniałą" haker wielbiony? (...) Przecież wiedza prawdziwego numizmatyka czy filatelisty też jest ogromna. Może i nie zna się na protokołach sieciowych, ale za to potrafi opowiedzieć o historii danego znacznika, która czasami kilkakrotnie przewyższa historię całej naszej informatyki. (...)

Uważam, że cyberpunkowie, nazywani tak przecież przez media, są kótkiem wzajemnej adoracji - oso-

bami, które nie dopuszczają do siebie myślisz, że ktoś może mieć większą wiedzę od nich. Jedno powtarzane w kótko zdanie: "A co ty wiesz o kompach?" ma na celu dowartościować ich. Oczywiście nie twierdzę, że wszyscy informatycy są tacy sami. Chodzi mi tylko o to, aby kogoś takiego traktować nie jak pół boga, pół człowieka, ale osobę, która dobrze wykonuje swój ZAWÓD.

HEX2000

Listy od idiotów

(...) Jak zobaczę listy kilku idiotów, to gwałtownie podnoszę się we mnie poczucie własnej wartości... Ktos jest ode mnie głupszy... Ale jak poczynam takich listów full w każdym CDA, to już zaczynam się martwić, czy to na pewno należeć się ludziom najwyższe miejsce na drabinie ewolucji. Jak się weźmie pod uwagę średni poziom inteligencji prezentowanej w listach, to (bez obrazy dla tych, którzy piszą bardziej rozsądne listy, to idioci tak zanają) wychodzi, że intelligentniejsze są od nas paprotki.

SokoleOko

"Głupota ludzka i wszechświat nie mają granic. To znaczy, co do tego drugiego nie mam pewności" - wiecie, kto to powiedział? Jeśli czyta to jakiś haker i nie wie, to powinien wrócić do podstawówki, a potem dopiero do komputera.

Gry na Linuksa/Uniksza

Dlaczego nigdy nie piszecie o grach na inne platformy (takie jak Linux - dla niekumatycznych, którzy nie rozumieją, że inna platforma, to nie musi być kontra). Ja na przykład znalazłem w Nelicie żadnego zapisu dotyczącego projekt kosmicznego symulatora multiplayerowego o nazwie Free Trek. Najfajniejsze jest w nim to, że można go skompilować i pod MS Virus, i pod Uniksami.

Pawel Lasek

Dlatego, że mimo wszystko ogromna liczba graczy w Polsce gra tylko i wyłącznie na okienkach.

Pasibrzuch - reakcja

Ot redakcji: list ten był w CDA 09/01. Wywołał spory odzew. Oto kilka wybranych opinii na jego temat.

Nie demonizujmy. Ślczenie przed komputerem to z pewnością jeden z najbardziej destruktywnych sposobów spędzania czasu, ale retoryczne pytania w stylu: "Coś Ty dla świata zrobił?" są trochę nie na miejscu (rzeczywiście... śmieszne). Mógłbym zapytać, co dla naszej matki Ziemi zrobił Pasibrzuch, ronin czy pan Zeneck spod monopolowego, a odpowiedź zawsze będzie ta sama. Typowy (stereotypowy) gracz powinien mieć pretensje przed wszystkim do SIEBIE, gdyż nikomu nie szkodzi (ew. nie pomaga) jak samemu sobie. Stąd też dziwna wydaje mi się formuła listu - sugeruje (lagodnie rzec ujmując), iż gracze to banda zwyczodniów - neobarbarzyńców, którzy wymordowali autorowi rodzinę, znajomych i pól podwórka. Blaszak służy przede wszystkim do grania (vulg: do tracenia czasu). Ja wiem, że rzeczy typu programowanie, tworzenie muzyki, grafiki czy stron WWW są 10x bardziej kreatywne i owa kreatywność rozwija (...), ale jeśli ktoś potrzebuje tylko rozrywki - jego sprawa. Wykłania się na temat wyższości tego nad tamtym to spór o gusta, a o nich się nie dyskutuje. Kto chce sobie zrównać życie poprzez wtapianie się w monitor? Droga wolna, każdy wie, czym grozi takie wielogodzinne ślczenie. Nie popieram tego, ale uważam, iż na przyjacieliskim ostrzeżeniu powinno się skończyć. Mieszaninie z

I jeszcze jedno, na moim roku studiów było tylko

blotem człowieka za jakiekolwiek marzenia (wiem, że są prymitywne, głupie i naiwne...) nic nie da. Nie tedy droga. Pasibrzuch (...) napisał długi list, w którym zawarł słusze wnioski, jednak (...) mówiąc po ludzku: zanadto ich zj****. Styrat. (...) Jak się ustosunkował do cęzgoś takiego (...) W istocie jesteś płytki (...). (...) W istocie jesteś wysoce aspofoficzny (...) czy (...) Spójrz na siebie (...). Czego dokonałeś? (...) O Mamo... wciąż się zgadzam, ale...

ronin Okrutny

(...) Szczere obawiam się podczas lektury listu niejakiego Pasibrzucha ("Wy wszyscy jesteście...?"), w którym osobnik ten odkrywczo stwierdza, że siedząc przed komputerem 24 h na dobę, nie można znaleźć miejsca w realnym świecie. To prawda, ale zauważmy tendencję czytelników do przedstawiania skrajnych zdań czy opinii. Przypnaj, że sam często przesadzan z komputerem, potrafę niekiedy przedstawić przed nim cały dzień (przy czym nie tylko gram, ale całkiem nieźle programuję, tworzę strony internetowe, a z komputerami wiążę swoją przyszłość), ale uważam się za człowieka towarzyskiego, który potrafi znaleźć swoje miejsce wśród ludzi. A jeśli ktoś nie zauważa pewnej subtelnej gry, coż...

Kolach, Sierpc

Widzę, że dla ciebie komputer ogranicza się tylko do Netu, e-maila i Unreala, a każdy komputerowiec to nieśmiały i nierzogarnięte dziecko szukające azylu w cybernetycznej przestrzeni. Tutaj niestety się mylisz. Komputer jest narzędziem pracy do wszelkostronnych zastosowań. Wyobraź sobie, że twój ulubiony film, książka, gazeta, a może nawet dom były tworzone właśnie z jego pomocą. Tylko ludzie ograniczeni intelektualnie ograniczają Internet do chatów i e-maila. (...) Internet to też FTP i cała masa rzeczy, których nie znasz, bo uważaś je za śmieszne i nudne. Dam ci radę, jak się na czymś nie znasz, to nie zabiierz głosu. Wbrew twoim wyobrażeniom nie każdy komputerowiec jest, jak to ujeżdż, palantem. Ja jestem informatykiem pracującym przy tworzeniu stron WWW i grafice. Wiesz, ile niesamowitych rzeczy można zrobić dzięki językowi skryptowemu? Wiesz, jakie możliwości posiadają dzisiejsze programy graficzne? A wiesz, dlaczego takich rzeczy jest mało? Wyjaśnij ci, po prostu trzeba być dobrym w tym, co się robi, i trzeba mieć odbiorców umiejących dobrane pracę kogoś innego. Ty nie umiesz. Smiejesz się pytając, co tworzymy. Może nie są to wielkie rzeczy, ale być może w gazecie, która trzymasz teraz w ręku, jest reklama zrobiona przeze mnie, a w Internecie na zaprojektowanej przeze mnie stronie przebywa właśnie sto osób. Powtarzam - nie są to wielkie rzeczy, ale moja pracę oglądają tysiące ludzi i za to płacą moje spore pieniędze. A ty, depcząc chodniki i podpirając betonowe ściany bloków, co w życiu stworzyłeś, żeby ludzie mogli coś podziwiać? Co, zazdrościsz?

I wcale nie uważaś się za lepszego tylko z tego powodu, że umiesz posłuchiwać program z modułów, postawić serwer czy partycyjonować dysk. Tutaj chodzi o coś więcej, to właśnie ludzie broniący się przed komputerami, którzy nie chcą poznawać ich obsługi, są zafabici i żałosi. Te urządzenia to już nie przeszłość, to teraźniejszość, one są wszędzie, nawet w bankomacie, z którego pobierasz pieniądze, a sieć twojego banku administruje być może mój kolega i gdyby nie on, pieniędze trzymałby w skarpetkach albo stał w kilometrowej kolejce do okienka. Tak, dzisiaj cały świat zależy od komputerów. Niem komu wrzuca, zastanów się, może twoje życie, które rzekomu tworzysz, zależy od nas, informatyków.

Być może pamiętacie mnie i moje feministyczne poglądy, gdy podpiszyłam się jako Dziewczyna Forresta Gumpa (DFG). Teraz trochę się zmieniło i jestem KroKodykiem. Kobieta zmienia się. Dziewczyna nie zamęcałam was moimi wynurzeniami, najwyżej wiec czas nadrobić zaległości. :) Przykro mi. :) Najpierw moje zdanie na temat Smugglera, który w rzeczywistości nie istnieje (AR 07/2001). Otóż sprawą Smugglera miała swój początek dawno, dawno temu... mniej więcej ok. 1990 roku. Wiele, wolny rynek i te klimaty. Do Polski (legalnie :) dociera producent pewnej whisky. Wie, że pod względem ilości spożywanych rocznie "na-

dzień dziewięć dziewczyn, ale za to jakich!!! Ty takich nie potrzesz!!! To nie są te twoje sprzedawczynie ze sklepu mlecznego!!! A do rozmowy każdy temat jest dobry, jeśli wiesz, o czym mówisz.

threat@tenbit.pl

z grubej rury

Temat wstępniaka na pierwszej stronie - rozumiem, że za reklamy w tym miejscu sporo koscie, ale jako główne pismo w branży powinno się bardziej szanować? Kasa kasą, a godność też nie należy lekko cenić. :

Chodzi o nr 08/01 albo 10/01 i ZAPROSZENIE do kina na darmowy seans filmowy dla naszych czytelników? Masz rację - tak pozbawione godności i komercyjne zagrania zasługują na potępienie. Następnie razem pojedziemy na seans sami, a czytelników zaprosimy niekomercyjnie. Czytaj: wykupy się godności. No i dostaniemy za to mnóstwo kas, rzecja jasna.

Wiecie? ja jeszcze pamiętam czasy, gdy pod czapczką "nakład kontrolowany" były cyferki, a wy?

A ja pamiętam czasy, gdy w ogóle nic tam nie było, potem pojawiły się cyferki, potem czapczka, potem cyferki zniknęły na czas jakiś, potem się pokazały i znów zniknęły... Wiesz na czym polega problem? Choćże parę pism w branży kontroluje zakład, to żadne go nie podaje. Wiele postanowiliśmy robić tak samo. A co będziemy robić, skoro inni się czają?

Spis treści ogólnie OK, tylko taka mała refleksja: reklamy są wszędzie - niedługo znajdę jakąś na srebrnej stronie CD. :)

Żebyś nie wykrafa...

Skoro już przy reklamach jesteśmy - ludzie, nie narzekajcie (...), każdy porządnego gracza chętnie korzysta z takich ofert, jakie oferuje [sorki, ale..] CIACH! - red.] - z przesyłką biorą mało, dają dużo gratis i są solidni, a to lepiej, niżjść do sklepu! A może chodzicie na giełdę? Skoro tak, to rozumiem - lepiej te strony przeznaczyć na klawiszologię. :)

Recenzje: :) o treści nie będę pisał, ale za to dodam kilka słów o formie, a ta, moim zdaniem, po długich eksperymentach z kolumnami osiągnęła optymalną formę. Także podlewy poprawiły się - pamiętam czasy, gdy nie szło przeczytać fioletowych literek na podobnym tle. Irytuja mnie za to te wytypowane kawałki recenzji przy pionowej kresecie - ja rozumiem, że trzeba jakoś zapchać te dwie strony, ale - proszę - nie w ten sposób. Dajcie screenu albo chociaż ramkę.

Tu nie chodzi o zapchanie strony. Przy dłuższych rekach zamykamy taki "trailer" dla tych, co im się nie chce czytać całości.

Świnka: ogólnie dobrze spełnia swoje zadanie, ale ostatnio chyba przegina się - Supalex czy Another world? Zgadzam się, że to klasyka itd., ale tych gier nie sposób obecnie zdobyć, nie uciekając się do piractwa, no bo kto w tamtych czasach słyszał o oryginalach?

A kto mówi, żeby je zdobywać? My przypominamy dobre stare gierki. Ponadto akurat te dwa tytuły są dostępne dla graczy na zasadzie abandonware, jak masz Necic, to je sięgańskie za "friko" i nikt się czepiać nie będzie (od razu wyjaśniamy, że NIE MOŻNA tych gierek wrzucać na CD, ale pojętynczy graczy może je sięgać z Netu do własnego użytku).

Dział sprzęt: mój ulubiony. Mam tylko małą propozycję odnośnie procedury testowej - myślę, że czas już zrezygnować z testów w QII. Zadam jeszcze jedno pytanko: czy 3Dmark jest jedyną aplikacją testową na świecie? Nie? No to do roboty neroby, chcę tu widzieć również inne testy. :)

Czemu Q2 ma nie być już używany? Zaś procedura testów... 3Dmark wystarczy. Potem będą wrzaski, że w każdym programie wychodzą nieco inne wartości i która jest ta właściwa itp.

No to już koniec - ocena 8/10 :) i nie myśl, że dam wasm spokój - wróć do tematu za jakieś pięć numerów.

Pig

Ladies' Corner

Tyle się naczytałam o informacyjce w szkołach, że postanowiłam napisać o lekcjach w mojej klasie.

Skończyłam pierwszą gimnazjum i wiecie co? Szlag mnie trafia! Otóż co tam robiłismy? Praktycznie nic! Zaczęło się oczywiście od poznania systemu. (...) Gdy przerobiliśmy te nieszczęsne podstawy, pani kazała nam zaliczać... Painta. Dobra, szócha jest. Potem Pasjans, Saper... toż to zechodzi ludzkie pojęcie! "Pasjans i Saper ćwiczą spostrzegawczość i szybkie myślenie". (...) Potem nadszedł czas na edytor tekstu. Cieszyłam się, że w końcu coś bardziej zaawansowanego. Ale kolejny zawód. Kazała nam odpalić Worksa, mimo że mamy Worda! Arkusze kalkulacyjne, wykresy - wszyscy musieliśmy robić w Worksie! Nie dała nawet rzucić okiem na Worda! Powiedziała też, że jeśli ktoś chce mieć szóstkę, to musi napisać jakis referat albo przygotować zaproszenie, reklamę itp. Pomyślałam, że nie muszę się ograniczać i napisałam się HTML-em, ale stwierdziła, że "to za mało, żeby mogła wstać mi szóstkę na koniec". (...) Zależało mi na ładnym świadectwie, więc napisałam o edytorach tekstu ("referat nie może wykracać poza omówiony materiał"). Mój ograniczył się zatem do wymienienia najpopularniejszych opcji edytorów oraz opisania Worda i Notatnika. Na szczęście to wystarczyło. Pani stwierdziła, że bardzo ładnie i dokładnie to napisałam i może mi teraz wystawić szóstkę. (...) Moja mama uczy informatyki w liceum i to JA po-magałam jej przygotować lekcje o HTML-u. I co? Na co się zdały moje trudy? Godziny siedzenia przy klawiszu? (...) Mam z tego tylko satysfakcję, że mogę spokojnie zebrać wymarzoną stronę WWW. Do tego nie jest mi potrzebna ocena tej stuńcej za biurkiem.

Unmei [doraj@kki.net.pl]

Widzisz, tak naprawdę uczysz się DLA SIEBIE - nie dla ocen, nie dla nauczycieli. Za parę lat nikogo nie będzie interesowało, co miałaś na świadectwie z "informaty", a tylko czy jesteś dobra w te klocki. Więc luzik, pogłębiaj wiedzę i śmiej się z tego, co się działy moje trudy? Godziny siedzenia przy klawiszach? (...) Mam z tego tylko satysfakcję, że mogę spokojnie zebrać wymarzoną stronę WWW. Do tego nie jest mi potrzebna ocena tej stuńcej za biurkiem.

pojów wysokowowych" Polska stoi wysoko. Jego specjalność marketingu wpadają na genialny pomysł ("mam plana") - tworzą idola młodych ludzi. Ma być piekielnie inteligentny, wygadany, chamski i myły zarazem, ma interesować się tym, czym oni... A ponieważ spece rzeczywiście byli specami, to dostrzegli, że oprócz alkoholu na polskim rynku przyjmą się też pisma komputerowe. :) Nio, i tworzą Smugglera. :) Najpierw pisze dla C&A (...), potem nadchodzi zmierzch ery cyfrowej (chip, chlip, chlip...), kolejny zwija manatki. Gdy PC-ty opanowują rynek, Smuggler powraca wraz z CDA. Ostatnio zaczął nieco wymykać się spod kontroli, więc Anglicy kupili

światowy spisek. Oskarżmy wszystkich wokół o wszelkie możliwe grzechy, wtedy wyjdzie na to, że nasze złodziejstwo to nie takiego, że na tle tych bydlaków my jesteśmy czysti, a wręcz święci, bo TYLKO sobie kradniemy na boku. Tak, tak, tak.

...doprowadzając przez działalność skorumpowanych postów i ministrów do uchwalania praw reprezentujących niewinnich obywateł, praw pozwalających na wejście do losowo wybranego domostwa i aresztowania mieszkańców za posiadanie nielegalnie nagranej płytki ("na pałach" można policzyć mieszkania, w których takiej płyty by nie było).

Zapomniałeś dodać, że uchwalono też, iż każdy takowy posiadał zostanie natychmiast rozstrzelany bez sądu, a cała jego rodziną zesłana do Oświęcimia, gdzie właśnie otwierany jest obóz koncentracyjny dla zbrodniarzy tego typu. Chyba masz gorączkę, pisząc takie brednie. NIE MA takiej ustawy!!!

W rzeczywistości producenci tolerują piractwo i dla tego, między innymi, nie zabezpieczają płyt w sposób niemożliwy do ich nielegalnego wykorzystania.

Takoż lekarze tolerują choroby, ponieważ nie leczą skutecznie wszystkich chorych, policja toleruje przestępcołów, bo nie fajpi 100% sprawców, żołnierze na wojnie tolerują wroga, bo nie każdy strzał jest celny itd. Słuchaj, czy ty coś pfe? I co to?

Nie mówcie, że przy obecnej technice zabezpieczeń jest to niemożliwe, bo pękne ze śmiechu.

Wyobraź sobie, że co jeden zatka, to drugi zawsze może odeptać. (Co więcej, zburzyć jest zwykle łatwiej niż zbudować.) A jak uważasz, że tak nie jest, to wymyśl taki system zabezpieczeń samochodu, żeby go żaden złodziej nie ruszył.

Po prostu producenci chcą, by ich gry rochodziły się również nielegalnymi metodami, licząc na wystąpienie zjawiska opisanego wyżej.

Więcej. Oni marzą, by je kradli! Oni bez tego zbankratują! A jakby jeszcze okradli ich siedzibę, to już by się wręcz... hm... posikali ze szczęścia. Więc tom w ręce i do dzieła!

Niektórzy nawet wypuszczają na rynek gry, które po zainstalowaniu nie wymagają płyt w napędzie (choćby Jane's F15).

Zabezpieczaniem jest tu instrukcja - bez niej nie znasz 80% możliwości gry. Płatać możesz, ale niewiele ponad to.

A wy, moi Panowie, jesteście zgraja hipokrytów i doskonale o tym wiecie, ale dobrze was za to udanie płacią.

Tak, to prawda, np. ja zaopatruję pół Europy w pirackie CD-ki. To ja jestem tym największym gieńkiem giełdy komputerowych. Niele się maskuję, nie? Piszę szczerą prawdę w żywe oczy i nikt mi w tym momencie nie wierzy, bo każdy myśli "Smuggler se w @#\$ leci teraz". He, he, he!!! Ponadto mam dla ciebie niezła fuchę - udzielaj się jako wróżka albo jasnowidz, skoro wiesz, co inni myślą, czynią itp. Zarobisz kupy kas i będzie cię stać na oryginały. Panie "Jam Jeden Szlachetny W Tym Grone Sprzedawczyków".

Bardzo dobrze wiecie również i to, jak wiele bugów zawierają gry sprzedawane w pięknie wyglądających pudełkach za wyśrubowane ceny.

A piraci nie dość, że wszystko poprawią, to od ręki dają dwa razy lepszego sequela? No i przełożo jeszcze do znacznie późniejszego foliowego woreczka i wylądują tą "gópią książkę", co z niej żadnego pozyku nie ma, a tylko oczy się psują i kotun się robi na głowie. Tudem parchów się dostaje od lektury. No dobra - fakt jest, że takie rzeczy, jak piszesz, często się zdarzają. Ale aby to usprawiedliwiła kradzież tych gier? Jak masz grę za badziew, to jej w ogóle nie kupuj, i już.

Nie jestem człowiekiem, który żywi się wyłącznie piratami, ale nie chcę być nabijany w butelkę i wyrucać pieniędzy w bledo tylko dlatego, że ktoś bardzo się naprawiał, by wypuścić na rynek kolejne g* w bombonierce.**

Rozumiem, że oznacza to "ale naturalnie zjem bez mrugnięcia okiem to g***, o ile tylko będzie kosztowało 1/10 tego, co w sklepie"? Smacznego zatem! Wiesz, ja uważam, że g*** to po prostu nie jest się WCALE. A jak już coś jem, to znaczy, że takie zle w smaku nie jest i na pewno nie jest to wspomniane już fajno. :)

(...) Chcę was pocieszyć, że z mojego pirackiego rejsu na giełdę wyniknie również coś korzystnego dla producenta. Kupię oryginalną Operation Flashpoint, jak tylko ukaże się w sklepach.

A ja dzisiaj WYJĄTKOWO nie skopię tej staruszki na pasach.

Ale wspaniały jestem. Podziwiasz mnie. A wzoraj to NAJĘT kupkiem bułkę w sklepie, a zwykle ją kradnę. Pocieszylem was?

Na wydrukowanie nieocenzurowanego listu nie liczę.

Ależ dlaczego, szkoda byłoby cokolwiek wyciąć! PANOPTICUM żywi się przecież burakami, a ty dostarczyłeś mu piękny, dojrny, soczysty ozek. Podziękowałem, gdyby było za co..

O tyle odwagi was nie posiadam, skoro większość z was cierpi na manię prześladowniczą, wyobrażając sobie, że gdyby podali nazwisko, to nazajutrz rano przed ich drzwiami czekaliby na nich żądni krwi czetnicy.

Robert Roby

I tu widać, że waść "po piraku" (czytaj: byle szybko, po febach) czytujesz CDA, bo gdzie takie coś jest napisane? Zaż nieznależna nie jest sztuką (adres redakcji w stope), niezależnie od tego, czy autor podał nazwisko, pseudonim czy też może numer butów, i widzę, że znów bawisz się w telepatię?

Aneks: ponieważ postałem kopię tej odpowiedzi autorowi, po jakimś czasie dostałem też list od niego i jego siostry (lat 23). W skrócie: zmanipulowałem list, bo wybrałem z niego to, co mi pasuje (jak zwykłe zresztą - zawsze wybieram z listu to, co uważałem za godne publikacji). Swoją drogą, skróty były wręcz minimalne, bo nie chciałem niczego "odkrywczego" z tego listu urońić. Ponadto jestem hipokryta (nadal) - odpowiadam na poziomie małego Jasia, a poza tym mam się nie czepiać piractwa, bo na łamach CDA lansujemy satanizm i okultyzm, a to dopiero wypacza ludzkie umysły.

Aneks: ponieważ postałem kopię tej odpowiedzi autorowi, po jakimś czasie dostałem też list od niego i jego siostry (lat 23). W skrócie: zmanipulowałem list, bo wybrałem z niego to, co mi pasuje (jak zwykłe zresztą - zawsze wybieram z listu to, co uważałem za godne publikacji). Swoją drogą, skróty były wręcz minimalne, bo nie chciałem niczego "odkrywczego" z tego listu urońić. Ponadto jestem hipokryta (nadal) - odpowiadam na poziomie małego Jasia, a poza tym mam się nie czepiać piractwa, bo na łamach CDA lansujemy satanizm i okultyzm, a to dopiero wypacza ludzkie umysły.

Drugim numerem (pierwszym, jaki kupiłem) po prostu mnie zachwycił. Parę fajnych demek, recki - wszystko, czego było trzeba. Od razu było widać, że mające aspiracje na gazetowego giganta.

A ja, jak widzę CDA z 1996, to się mocno wstydzę. I średnio po poziomie tekstów, i wyglądu stron, i temu "grocłowiu z kapustą" panującemu wówczas na łamach. Serio.

Robilisicie to pismo z pasją, zaangażowaniem, nie zważałoście na kasę i cieszyliście się z tego, że możecie zaistnieć na rynku.

Tak właśnie było. Ale wiesz, że aby przeżyć w dżungli, trzeba być drapieżnikiem? Pisma robione przez entuzjastów, świdrów itd. są OK, ale jako ziny, nie w przypadku gdy mają zarabiać na siebie i walczyć z konkurencją. Niestety ta trzeba kierować się rozsądkiem i kalkulacjami, nie zaś emocjami, i nic na to poradzić nie można.

Od tamtej pory kupowałem wszystkie numery, ale jakiś czas temu zaczęło się psuć. Kiedy osiągnęliśmy najwyższy nakład w Polsce, przeszliśmy jakby w rutyne.

Jeśli przez 5 lat robisz to samo w kółko, to trudno mieć ten sam pierwotny entuzjazm. To tyczy się każdego aspektu działalności i życia, nie tylko robienia pisma. Co czuleś, kiedy pierwszy raz całowałas dziewczynę (albo uruchamiałes np. samochód?). Czy dziś odczuwasz przy tym TAKIE SAME emocje?

Zaczeliście traktować CDA jak pracę.

Bo to JEST praca, nie ma co tego kryć. Ale praca, która lubi my i staramy się wykonywać jak najlepiej. To praca, która sprawia nam przyjemność. Co w tym złego?

Wspomnienie o internowaniu kard. Wyszyńskiego - bomba, niesie się smarkacze uczą historii. Zawrócone pensje, wolność słowa, przytoczone kilka linijek dalej, pewnie i tak do nich nie trafiają. Jednak ciesz się minie to, że mimo ogólnie fascynacji komuni-zmem (szczególnie wśród ludzi młodych) nie podałeś się modzie zakusów do powrotu w przeszłość. Wy pewnie dobrze pamiętacie tamte czasy, więc wiecie, o czym mówię.

Jak pamiętasz, odpowiedź była jak najbardziej w klimacie AR, a jednocześnie jakiś tam sens miała. Nie sądzicie innych (nas) po porozach. :)

CDA jest teraz tworzone schematycznie i bez jakie-gokolwiek zaangażowania. Przychodzicie do "pracy", robicie swoje i wracacie do domu.

To ci się tylko tak wydaje. Ciekawe czemu większość z nas ma sporo zaległych urlopów (ja na przykład 44 dni robocze), czeemu np. będąc na wczasach zerkamy na witryny kiosków, czym widać tam nowy CDA i zastanawiamy się, jak schodzi itp., itd. Ciekawe czemu burzliwie dyskutujemy, co by tu w CDA ulepszyć, poprawić, zmienić itp. I czemu bez przerwy staramy się to pismo ulepszać? Tak, twoim zdaniem, zachowują się ludzie, którym nie zależy?

Może przydałoby się trochę odmłodzić skład? Może czas pomyśleć o nowych recenzentach, którzy znów tchną "starego" ducha w teksty?

Regularnie i nieustannie wypuszczamy na nasze łamy nowych ludzi. Popatrz po yxwach. Właśnie po to, by dodać trochę świeżej krwi.

Może Przemytnik i Jedi Knight już się wypalili i CDA potrzebuje nowego napędu?

Nie wiedziałem, że ja i Jedi robimy CAŁY CDA? A jeśli mówisz o AR... no cóż, kiedyś na pewno będzie tu odpowiadał na wasze pytania ktoś inny. Taka jest kolej rzeczy. Ale poki co przygotowywanie go sprawia nam przyjemność..

A ja dzisiaj WYJĄTKOWO nie skopię tej staruszki na pasach.

Dylemat

Smuggler, kombinowałem nad pewną rzeczą i chciałbym, żebyś napisał, czy to ma jakiś sens? Ludzie, które was kryją, muszą was, czytać. Skoro was czytają, muszą was lubić. Skoro was lubią, dillacze was krytykują?

Czolgan

Widać miłość i nienawiść dzieli tylko krok. :) Jedni uważają, że jesteśmy jak dojna krowa albo służący, który ma dać wszystko, co PAN sobie życzy, więc bluzgają, gdy tego nie robimy. Inni kupują nas tylko po to, żeby sobie pokrytkować, bo to - widać - poprawia im samopoczucie. Inni żwirzą, że gdybyśmy byli IDEALEM, więc kryją wszystko, co (ich zdaniem) nie od tego stanu dzieli itp. A tak naprawdę to co człowiek, to inny motyw. Liczy się to, że kupują, czytają i piszą listy. :)

Potrzebne zmiany?

Pisz w sprawie coraz gorszej sytuacji CDA i koniecznych zmianach. Czytam CDA od drugiego numeru. Gdy stawialiście pierwsze kroki, wiedzialem, że będziecie najlepsi.

No zobaczą, a myśmy wtedy maryli, żeby się w ogóle utrzymać na rynku i mieć kiedyś tak z 50 000 nakładu...

Drugi numer (pierwszy, jaki kupiłem) po prostu mnie zachwycił. Parę fajnych demek, recki - wszystko, czego było trzeba. Od razu było widać, że mające aspiracje na gazetowego giganta.

A ja, jak widzę CDA z 1996, to się mocno wstydzę. I średnio po poziomie tekstów, i wyglądu stron, i temu "grocłowiu z kapustą" panującemu wówczas na łamach. Serio.

Robilisicie to pismo z pasją, zaangażowaniem, nie zważałoście na kasę i cieszyliście się z tego, że możecie zaistnieć na rynku.

Tak właśnie było. Ale wiesz, że aby przeżyć w dżungli, trzeba być drapieżnikiem? Pisma robione przez entuzjastów, świdrów itd. są OK, ale jako ziny, nie w przypadku gdy mają zarabiać na siebie i walczyć z konkurencją. Niestety ta trzeba kierować się rozsądkiem i kalkulacjami, nie zaś emocjami, i nic na to poradzić nie można.

Od tamtej pory kupowałem wszystkie numery, ale jakiś czas temu zaczęło się psuć. Kiedy osiągnęliśmy najwyższy nakład w Polsce, przeszliśmy jakby w rutyne.

Jeśli przez 5 lat robisz to samo w kółko, to trudno mieć ten sam pierwotny entuzjazm. To tyczy się każdego aspektu działalności i życia, nie tylko robienia pisma. Co czuleś, kiedy pierwszy raz całowałas dziewczynę (albo uruchamiałes np. samochód?). Czy dziś odczuwasz przy tym TAKIE SAME emocje?

Zaczeliście traktować CDA jak pracę.

Bo to JEST praca, nie ma co tego kryć. Ale praca, która lubi my i staramy się wykonywać jak najlepiej. To praca, która sprawia nam przyjemność. Co w tym złego?

CDA jest teraz tworzone schematycznie i bez jakie-gokolwiek zaangażowania. Przychodzicie do "pracy", robicie swoje i wracacie do domu.

To ci się tylko tak wydaje. Ciekawe czemu większość z nas ma sporo zaległych urlopów (ja na przykład 44 dni robocze), czeemu np. będąc na wczasach zerkamy na witryny kiosków, czym widać tam nowy CDA i zastanawiamy się, jak schodzi itp., itd. Ciekawe czemu burzliwie dyskutujemy, co by tu w CDA ulepszyć, poprawić, zmienić itp. I czemu bez przerwy staramy się to pismo ulepszać? Tak, twoim zdaniem, zachowują się ludzie, którym nie zależy?

Może przydałoby się trochę odmłodzić skład? Może czas pomyśleć o nowych recenzentach, którzy znów tchną "starego" ducha w teksty?

Regularnie i nieustannie wypuszczamy na nasze łamy nowych ludzi. Popatrz po yxwach. Właśnie po to, by dodać trochę świeżej krwi.

Może Przemytnik i Jedi Knight już się wypalili i CDA potrzebuje nowego napędu?

Nie wiedziałem, że ja i Jedi robimy CAŁY CDA? A jeśli mówisz o AR... no cóż, kiedyś na pewno będzie tu odpowiadał na wasze pytania ktoś inny. Taka jest kolej rzeczy. Ale poki co przygotowywanie go sprawia nam przyjemność..

A ja dzisiaj WYJĄTKOWO nie skopię tej staruszki na pasach.

Czas spojrzeć prawdziwie w oczy. CDA już nikogo nie obchodzi. My już nikogo nie obchodzimy.

Raven

Nieprawda. NAS na pewno obchodzi CDA. Wy też nas obchodzicie. I chyba z wzajemnością, co? A gdy naprawdę i całkiem WAS przestaniemy obchodzić, to poznacie to po tym, że znikniemy z rynku.

Z grubej rury 2

Po co dajeście takie dobry i drogi papier? Przecież czytelniccy wcale nie potrzebują tak dobrego papieru w przypadku pisma, które czytają. W połowie to co dobrze, jak jest teraz, byłby odpowiedni, a i dużo tańszy.

Ty zaledwie, do czego chcesz go wykorzystać :). I dlaczego wolisz jeździć na talarze postawionego na stole przykrytym czystym obrusem i za pomocą nożyczek i widelca, niż "ćpać" to samo jedzenie z gazety leżącej na ziemi z pomocą paluchów? Dlaczego wolisz nosić np. czyste markowe dżinsy niż podarte spodnie wyciągnięte ze śmiecinika? Toż to by TEŻ taniej wypradło...

Wasze recenzje są zacofane (w porównaniu do innych pism, jak XXX). Nie mówcie, że to nie wasza wina, bo: jak pismo jest wydrukowane i wyjdzie coś nowego itp.

Bo my się nie ścigamy, żeby dać recenzję JAK NAJZYBIEJ. My się staramy, by była JAK NAJLEPSZA. (Choć naturalnie trzymamy rękę na pulsie wydarzeń.) A to oznacza, że często w gierolkach pograc dłuższej. Ponadto jeśli oczekujesz, że będziemy recenzować gry szybciej, niż piraci rzucają na giełdę - to sorry. Wolimy w tym momencie pozostać zacofani i zaczekać na LEGALNA wersję. Nawet jeśli przez to damy jej recenzję o miesiąc później niż XXX, to i tak jest to zwykle przed jej polską premierą. CDA nie jest "gieldowym przewodnikiem po nowościach"...

Jak np. to, że lipcowy CDA prenumeratorzy dostają ok. 15 czerwca. Według mnie to wielka bzdura. Równie dobrze numer lipcowy może być czerwcowym. Wtedy byłoby w porządku.

Tipsy

Anachronox

Wejdź do katalogu z grą \Anachronox\anodata\CONFIGS\Default.cfg file. W tymże pliku znajdź linię "set debug 0". Zamień 0 na 1, uruchom grę. Teraz naciśnij [~] i wpisz: invoke 1:86. W ten sposób uruchomisz cheat mode. Następnie ponownie naciśnij [~] i wpisz: battlewin - zwycięsko kończysz bitwę; noclip - przenikanie przez ściany; timescale # - szybkość gry, gdzie 1 to normalna szybkość, a wyższe liczby to przyspieszenie (dobra metoda, by przewiązać cut-scenki).

Bust a Move 2

Skok o level - po prostu naciśnij naraz [E] + [W].

Linia komend - co, gdzie, jak?!

Załóżmy, że mamy gierkę X. Aby działały cheaty, należy do linii komend dodać sekwencję +sole 1.

Jak znaleźć linię komend? Co to jest?

Oto krótki poradnik

Jak to zrobić? Musimy mieć na pulpicie skrót (ikonę) do tej gry. Zakładam, że mamy takową ikonkę na ekranie. Klikamy ją prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy je. Otwiera się nowe menu. U góry menu mamy opcję SKRÓT. Klikamy ją, co powoduje otwarcie nowego menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie ta stojąca linia komend!!! Powiedzmy, że widzimy w niej coś takiego:

D:\Gra\Xlx.exe - to jest właśnie słynna LINIA KOMEND!!! Teraz dopisujemy do niej sekwencję +console 1. Wpisujemy ją, robiąc JEDNA spację pomiędzy ostatnią literą w linii komend a naszą sekwencją. Po czym klikamy opcję ZASTOSUJ. I już!

**Deer Hunter**

W Hunt View naciśnij F8. U góry ekranu pojawi się okienko. Wpisz tam tips, [Enter], [F8], by zamknąć okno.

dh5truck - dostajesz ciężarówkę
dh5water - zaczyna padać
dh5zeus - a teraz jeszcze się błyska!
dh5leaves - teraz to już leje!

dh5nofear - zwierzęta się nie płoszą
dh5findnext - pojawią się w pobliżu jelenia

Gangsters

(Np. C:\maxpayne\maxpayne.exe - developer). Uruchom grę, naciśnij [F12], by wejść w konsolę, wpisz cheat, [Enter], ponownie [F12].

Aby wskoczyć na wybrany level, wpisz w konsoli:

maxpayne_gamemode->gm_init(nazwa_levelu);

Lista leveli:

```
startup_level; tutorial; end_com-
bat (dodatkowa walka w finale!);
part0_level1; part1_level1;
part1_level1b; part1_level2;
part1_level2b; part1_level3;
part1_level3b; part1_level4;
part1_level5; part1_level6;
part2_level0; part2_level1;
part2_level2; part2_level2b;
part2_level3; part2_level4;
part3_level1; part3_level2;
part3_level2b; part3_level3;
part3_level4; part3_levels;
part3_level5b; part3_level6;
part3_level7;
```

Startopia

Przytrzymaj klawisz [F11] i wpisz RSHIFT - jeśli dobrze to zrobisz, otrzymasz losową wiadomość od VAL. Od teraz możesz używać prawego [Shifta] do cheatowania.

TOMFDIGSMANGA - śmieszne przedmioty

VIRTUA FIGHTER

Grając Gold Dural: W menu wyboru bohatera wykonaj następującą kombinację - **dół, góra, prawo** i następnie **[Del] + lewo**. Jeśli to zadziała, powinieneś usłyszeć odpowiedni dźwięk.

Grając Silver Dural: W tym samym menu wykonaj - **dół, góra, prawo, [Del] + lewo**. Także powinieneś usłyszeć dźwięk.

Dodanie Dural:

Na ekranie z napisem "Press Start" wykonaj górną 17 razy. Wejdź do menu z opcjami, gdzie powinieneś usłyszeć "Ring Out". Przesuń cursor w dół do "Exit" i ponownie wciśnij dół. Cursor znika. Wówczas klawiszem [Del] przywołasz nowe menu.

Pod koniec rundy wciśnij i przytrzymaj klawisze **[Del] + [End] + [PgDn]** - zobaczysz superwilny replay.

Przytrzymaj klawisz **[Del]** podczas rozpoczęcia dema, by zobaczyć credits.

Worms

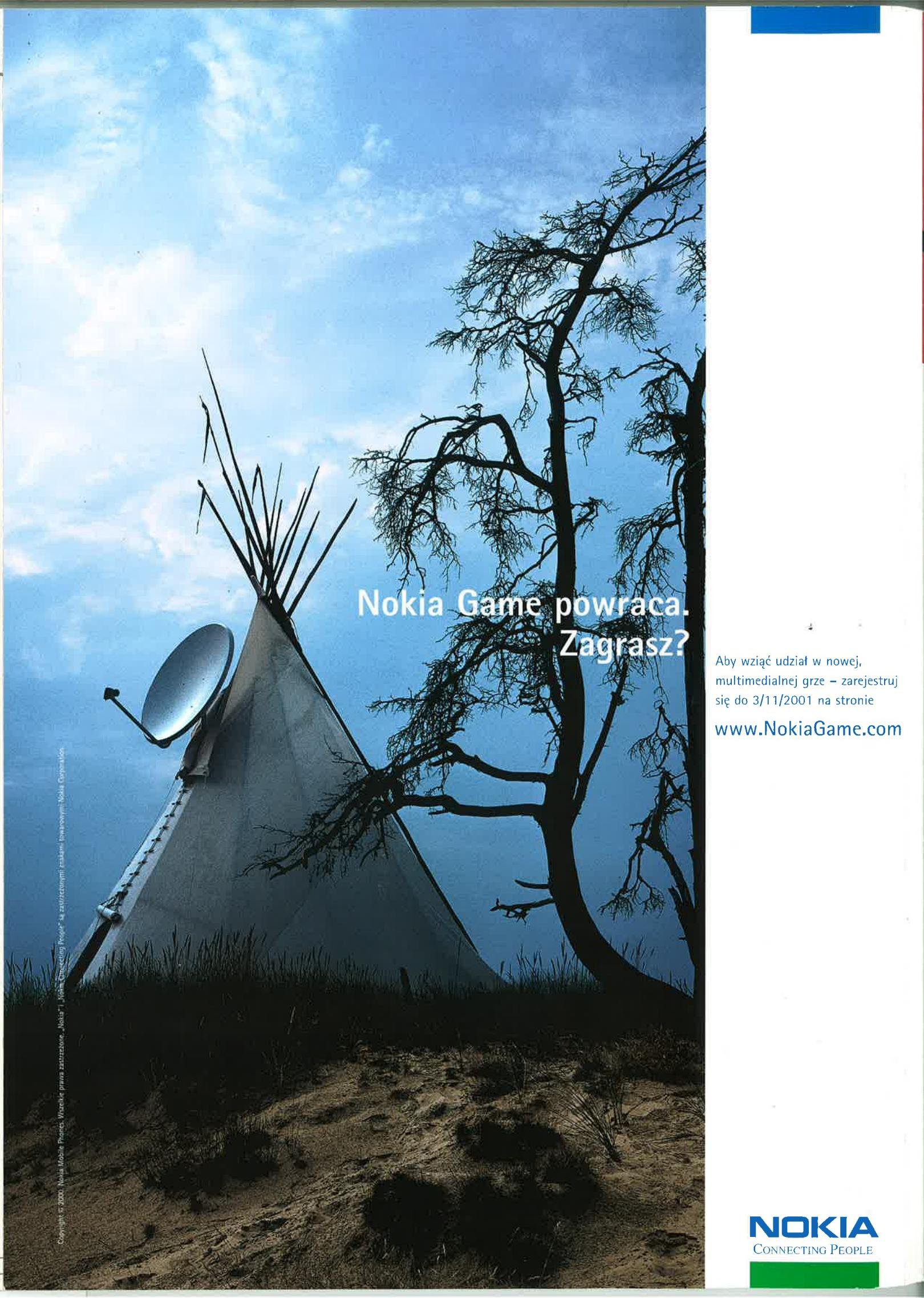
Wpisz w opcjach **TOTAL WORMAGE**. Teraz podczas gry zamiast Cluster Bomb jest Banana Bomb, zamiast Uzi - Minigun, a zamiast dynamitu - owca. Jeśli **TOTAL WORMAGE** nie zadziała, wpisz: **BOBJOB lub BAABAA**.

Wpisz **AABAAB**, żeby uzyskać następną turę ruchów.

Max Payne

Aby uruchomić grę z cheatami, musisz w linii komend dodać: **-developer**.

NAJNOWSZE wydanie już w kioskach



Nokia Game powraca.
Zagrasz?

Aby wziąć udział w nowej,
multimedialnej grze – zarejestruj
się do 3/11/2001 na stronie
www.NokiaGame.com